DARK SOULS 3 · ZELDA: TWILIGHT PRINCESS · ALEX KIDD

GTM

MARZO 2016 - #003

ES LA HORA, NOS VAMOS AL

FIN DEL MUNDO

Un **virus que se transmite a través del dinero** se descontrola en Nueva York
Prepárate para el apocalipsis en **THE DIVISION**



GTM MARZO

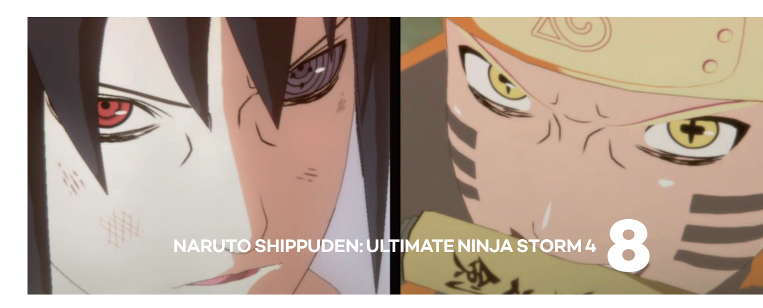
SUMARIO

EDITORIAL

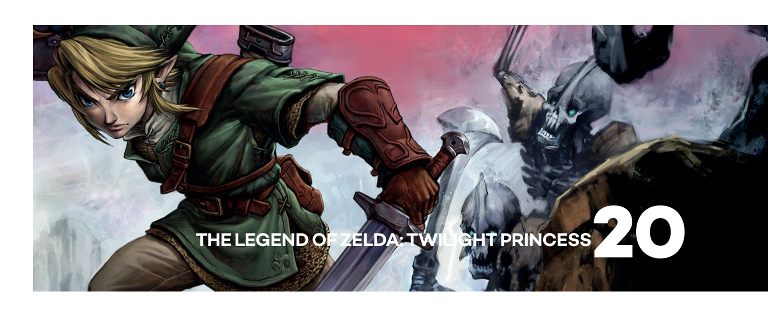
ANÁLISIS

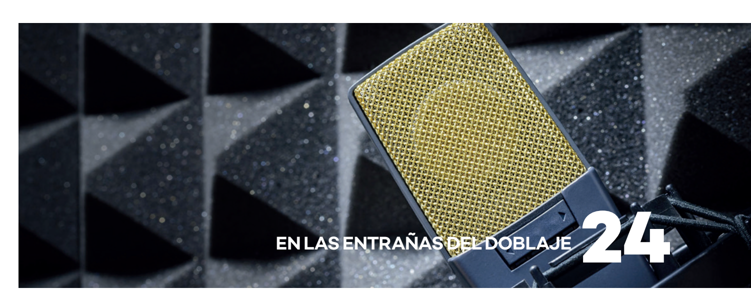
REPORTAJES

OPINIÓN











Redactores

Este es parte del equipo que a diario y mes a mes hace que GTM crezca con nuevos contenidos originales y noticias de actualidad.



Fernando Bernabeu

Redactor

Nuestro experto en Nintendo. No hay noticia sobre Wii U que se le escape y tampoco nuevo tráiler que no pase por sus ojos.



Roberto Pineda

Colaborador

El único de nuestros colaborares capaz de jugar con un balón de fútbol y un mando al mismo tiempo. Siempre de andaluzas maneras.

Análisis: Unreavel

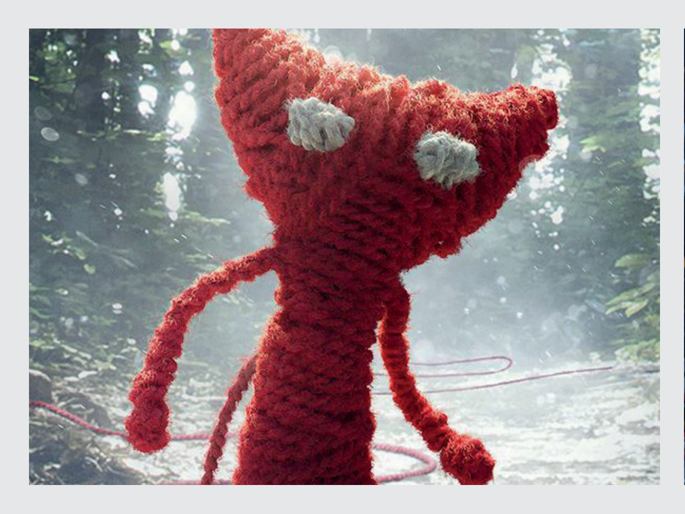
La nueva aventura de Coolwood Interactive ha consguido envolver con hilo nuestro corazón y que adoremos profundamente a Yarny.

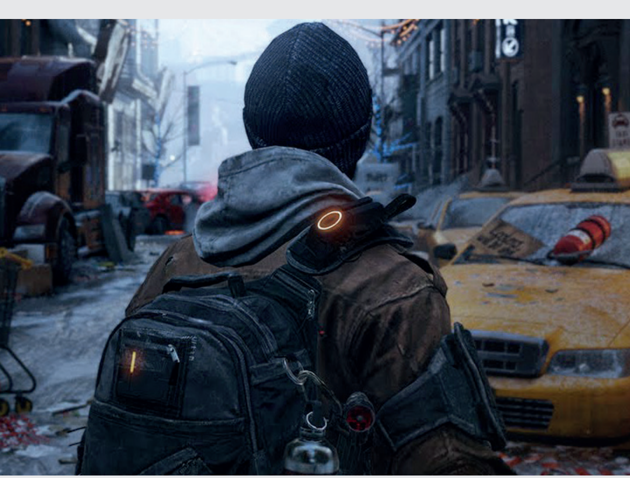
pág. 10

The Division: ¿Qué será?

El juego del mes, sin duda, pero ¿será realmente The Division como nos lo habían pintado en su lanzamiento? Vamos a averiguarlo.

pág. 18





«Mira detrás de ti, ¡un mono con tres cabezas!»
El Secreto de Monkey Island



Marc Aragón

Redactor
Uno de los últimos fichajes de GTM. Sabe guiarse perfectamente sin necesidad de un manual de instrucciones. A veces es él quien los crea.



Carlos Santillana

Responsable de Contenidos
El encargado de que nuestra web esté siempre llena de actualidad. Junto a su PSVita, mantiene GTM siempre a la última.



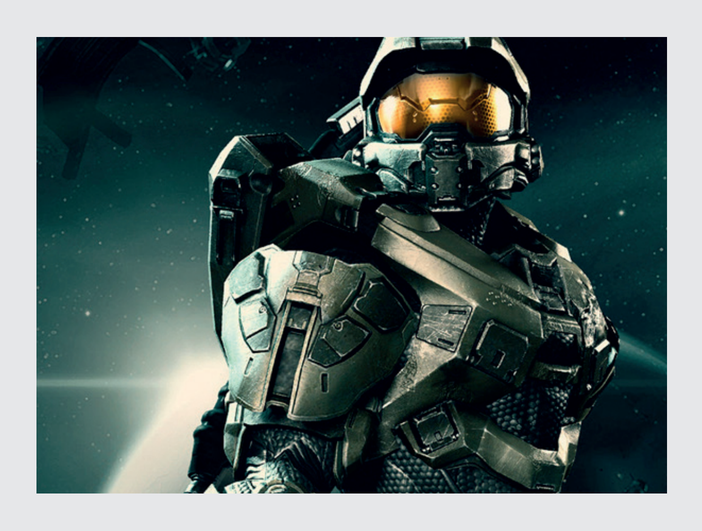
Javier Bello

Redactor
Sus dedos adornan las oficinas de GTM. Sabe moverse perfectamente por el Yermo, aunque lo tiene que hacer con manos robóticas.

Dejad morir a Halo

Halo debe descansar y lo debe hacer definitivamente, ya que ni siquiera sus nuevos creadores han podido emcumbrar a la saga a donde se merece.

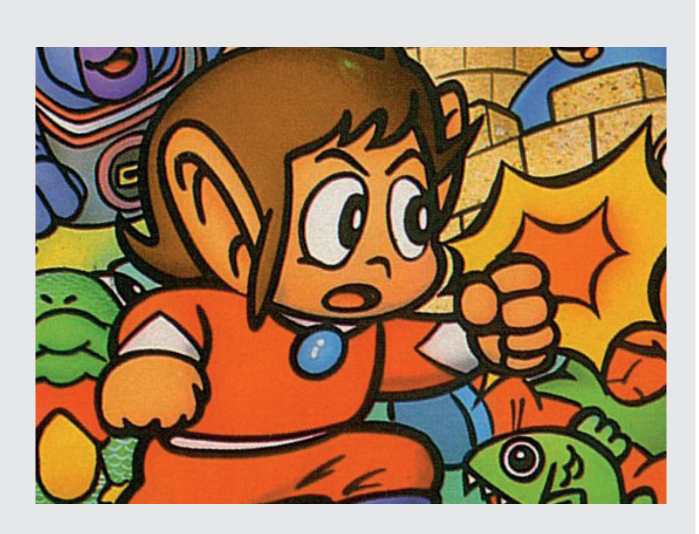
pág. 26



Alex Kidd, la mascota que no fue

¿Tuvo Mario un verdadero rival antes de que Sonic se convirtiera en la mascota de Sega y posterior participante en los Juegos Olímpicos?

pág. 22





EL EDITORIAL

El futuro apunta al *crossbuy*

POR JORGE SERRANO

Hay un fenómeno que se está empezando a instaurar y que, de manera personal, me parece más que acertado. Y es que aquello que comenzó instaurando Sony en algunos de sus juegos, el ***crossbuy*** o compra cruzada, está empezando a tomarse en consideración por parte de otras compañías. Sin ir más lejos, **Microsoft acaba de anunciarlo con uno de sus juegos insignia: Quantum Break.**

Así pues, si compras la obra maestra de Remedy —en formato digital—, obtendrás también la copia para PC. Esta decisión me parece un **tremendo acierto** por parte de la compañía de Redmond. Y es que teniendo en cuenta el ecosistema que está creando Microsoft, es un punto a favor. Y, sobre todo, un tremendo detalle de cara al jugador.

Microsoft está sacando sus armas a relucir y podemos estar más que convencidos de que han subsanado —con creces— aquel error de la presentación de su consola de sobremesa. Dejando claro que quieren apostar por los jugadores. Además, todo apunta a que no se quedará solamente en esta propiedad intelectual, si no que ya han anunciado que futuros lanzamientos podrán entrar dentro de esta nueva característica. **¿Veremos a *ReCore* o *Scalebound* con la opción de compra cruzada?**

Todo esto pone a Microsoft en una posición aventajada de cara al usuario y que seguro puede ayudar a remontar en la "guerra" de consolas. Ya que el usuario que aún está indeciso a dar el paso a la nueva generación y posea un PC, tenga en cuenta decantarse por la sobremesa de la compañía americana **gracias a las posibilidades que les ponen encima de la mesa**. Si esto continúa así, las demás tendrán que "afinar" su posición al respecto y contragolpear con algo beneficioso para sus usuarios.

Con todo, el futuro es más que prometedor. Que una compañía tan importante tome esta decisión, hace que el usuario salga beneficiado. Parece que el mundo de los videojuegos —en este caso— está cambiando, poniendo por delante los intereses del cliente por encima de los de la propia compañía. Y espero, y deseo, que esto sirva para que muchas de las conductas egoístas de las compañías, pasen a ser historia.

Ahora la pelota está en el tejado de Sony y de Nintendo. ¿Veremos cambios en la política de ambas? Yo espero que sí. Sony ya lo implantó y, quizá, tenga algo más guardado. **Y la gran N está inmersa en NX**, cuyos rumores apuntan a un sistema híbrido —portátil y sobremesa—, la cual puede que también adopte el mismo sistema. En unos me-

TODO ESTO PONE A MICROSOFT EN UNA POSICIÓN AVENTAJADA DE CARA AL USUARIO, QUE PUEDE AYUDARLA A REMONTAR

JORGE SERRANO - DIRECTOR GTM

ses saldremos de dudas, veremos si me equivoco, pero creo que todas las competidoras aunarán todos sus esfuerzos en poder jugar a todos sus titulos (por lo menos los exclusivos) en todas sus plataformas con un único pago. De ser así, los jugadores **tendremos cogida la sartén por el mango.**

Volviendo al caso de Sony, me voy a aventurar en una posibilidad —tal vez remota— en la que puede entrar PSNow. Y es que la inversión realizada por la empresa nipona no es moco de pavo y puede que su baza sea implantar dicho ecosistema de manera sistemática para ofrecer un servicio cien por cien bajo demanda con una cuota mensual fija: **el estilo Netflix**. ¿Os imagináis poder disfrutar de todos los títulos en cualquier aparato de Sony? Viendo los movimientos y los cambios de estructura —recordemos que han fusionado Sony Computer Entertainment y Sony Network Entertainment— esta posibilidad va tomando forma.

Con todo, me mantengo expectante por ver por dónde va a salir la estrategia de cada compañía (en este caso las productoras de hardware) de cara a sus servicios. Y espero que sea viable la comunión entre los beneficios de la empresa y, sobre todo, los intereses de los usuarios. Que son, a fin de cuentas, los que mantienen a dichas compañías







ANÁLISIS

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 4

POR JUAN PEDRO PRAT

Todo fan de la obra de Masashi Kishimoto sabrá perfectamente lo que es enfrentarse a un juego que te deja con la sangre fría tras estar varios días jugando y llegar al final para ver uno inventado y sacado totalmente de la manga. Han sido muchos meses esperando a ver si finalmente podríamos hablar de un título que le hiciera justicia al ninja más grande de todos los tiempos y, por fin, podemos decir que sí, que ***Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4* nos trae la experiencia definitiva.**

Viento totalmente nuevo

Al ver hace unas semanas la nota que le daba Famitsu a *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4*, me pregunté qué tenía el juego de peor con respecto a la anterior entrega, pero jugando pude llegar a la conclusión de que **era algo meramente circunstancial.** Sí, la anterior entrega abarcó todo el grueso de la Gran Cuarta Guerra Ninja, dejando – posiblemente – un mejor sabor de boca en el jugador, ya que se incluían por primera vez en el juego personajes como los Jinchuuriki y los Bijuu. En este título el soplo nuevo lo ha puesto el todo, un compendio de características que ha supuesto un soplo nuevo y muy refrescante.

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 nos va meter de lleno en el camino ninja, un camino que vamos a disfrutar sobremanera todos aquellos que hayamos seguido durante 15 años las aventuras del ninja hiperactivo más famoso y que hará que casi no nos podamos despegar de la pantalla durante todas las paradas que haremos para librar algún que otro combate.

El tramo final de Naruto se narra al completo en *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4*, y para hacer homenaje a tal momento, han decidido usar **un modo especial** para contarnos todo lo que ocurre en este desenlace. En lugar de estar viendo imágenes del juego – que también – estaremos presenciando **una animación construida a base de viñetas de manga**. Esta animación tan sutil tiene más movimiento que el efecto que se pueda conseguir en un papel, pero es delicioso ver cómo para el juego se han sacado viñetas exactas del manga original.

En CyberConnect2 se han tomado diferentes licencias para modificar levemente la historia del juego, esto se ha hecho así para ofrecernos un camino algo más largo e interesante. Como fan, es verdad que algunas cosas faltan y esto se lo reprocho a la desarrolladora, sin duda esperaba una recreación al 100%, pero también tengo que reconocer – como jugador – que para que podamos disfrutar de una experiencia sublime, se han de romper varios huevos.

La tormenta de la nueva generación

Aunque no soy partidario de hablar de los apartados más técnicos de los juegos, aquí es obligatorio, ya que Naruto da el salto a la

nueva generación de consolas y hay que hacerle un examen, aunque ya sepamos que los exámenes no son lo suyo.

Todas las imágenes promocionales que nos llegaban anunciando el juego tenían algo en común: un derroche visual. Esto puede ser, sin duda, perjudicial para la versión final del juego, pero en este caso no hay decepción ningúna. *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4* es **un festival de colores, efectos y explosiones**; un título que te hace querer elegir a Minato o Naruto para ver cómo resplandece el Rasengan, o elegir a Madara para que el fuego de su técnica Katon ilumine todo el campo de batalla. De lo que pueden estar orgullosos en la desarrolladora **es que han conseguido que la tormenta sea de la mayor fuerza posible.**

Ninjas en estado puro

Decía mi queridísimo amigo y compañero Juan Tejerina que Naruto había perdido ese sigilo, **ese ir en la sombra de los ninjas para atacar luego rápidamente**. Puede que tenga razón, pero Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 vuelve a revivir esa frenética lluvia de golpes que puede propinarte un ninja y su invencible fuerza si se sincroniza con algún compañero.

Esto es lo que supone el cambio de líder que han añadido en esta nueva entrega y con el que podemos conseguir derribar a nuestros oponentes utilizando un componente sorpresa que puede ser muy difícil de dominar, así como el contraataque. Todo ello dota a los combates de un **plus de dificultad** y que no se limiten a un machacar botones.

Junto a esto, se ha vuelto a introducir el combate en las paredes, aunque lo que hemos probado no es exactamente lo que nos esperábamos, ya que solo lo hemos visto en las historia, y solo en zonas 'preparadas para ello'. A pesar de ello, el dinamismo de los combates es tan espectacular, que incluso si te descuidas en la historia pueden llegar a aplastarte.

¿Más grande es peor? MENTIRA

Aunque aboguemos por esos combates que vimos en el examen de Chunnin, donde un mal golpe podía suponer la muerte, ahora tenemos que asumir que tanto Sasuke, como Naruto y los demás pueden aguantar el impacto de casi cualquier ataque. Pero eso **no desluce** el todo que supone *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4*.

A lo largo de los diferentes capítulos de la historia tendremos que hacer frente a diferentes batallas y lo bueno es que cada una de ellas **será diferente**. No hablamos siempre de una estructura fija de combate, sino que cada encuentro es prácticamente algo diferente. Podremos **volar montados en el Susano'o de Sasuke o hacer surf por las colas del Juubi con Gamakichi.**

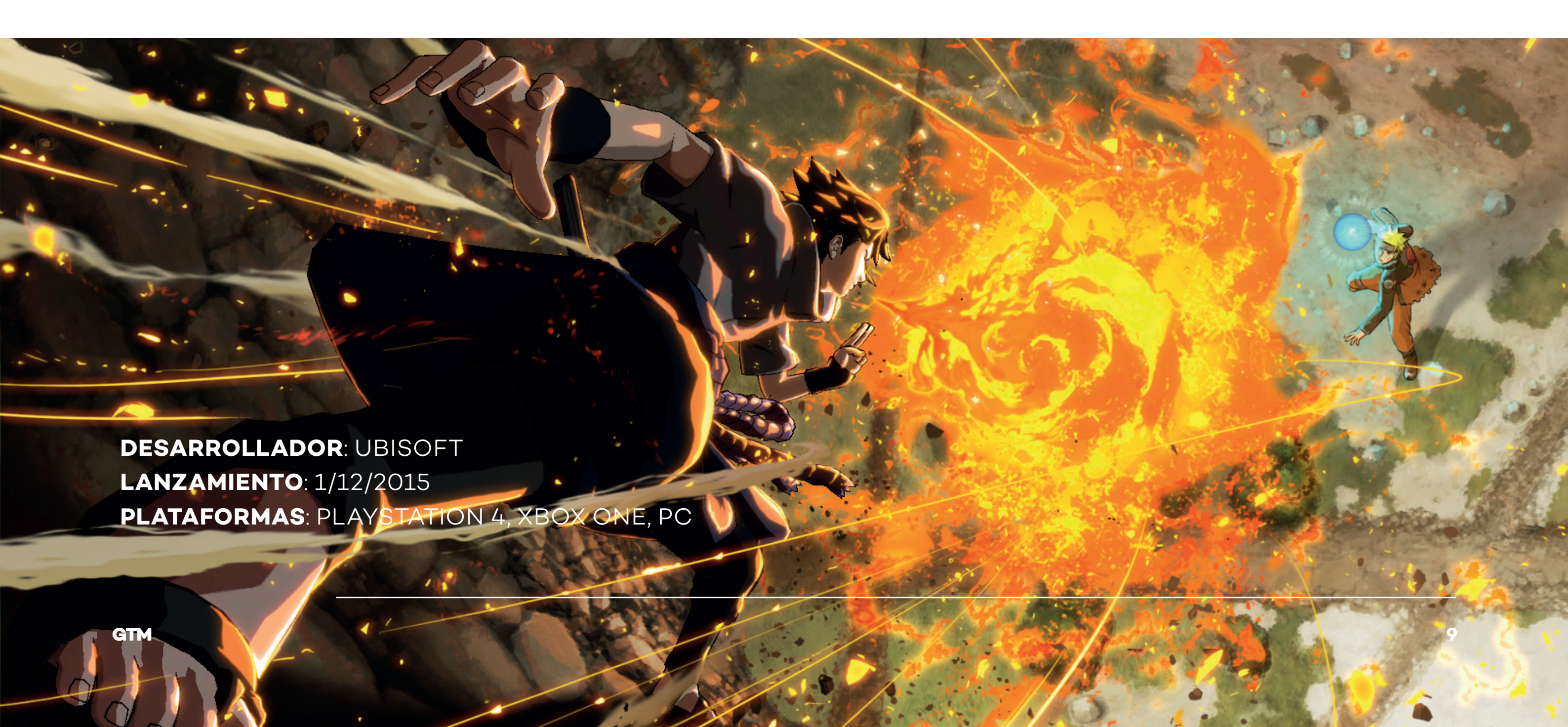
Los 3 modos diferentes de combate: normal, boss battle y musou, se combinan y descombinan ofreciendo al jugador un nivel de diversión que hasta ahora no habíamos visto en la saga. En este punto es donde se difuminan las barreras del combate ninja más puro con **una escala más *dragonballesca***, pero cuando te encuentras lanzando misiles por tus manos, no puedes más que dejarte llevar por los colorines del juego.

La aventura sigue

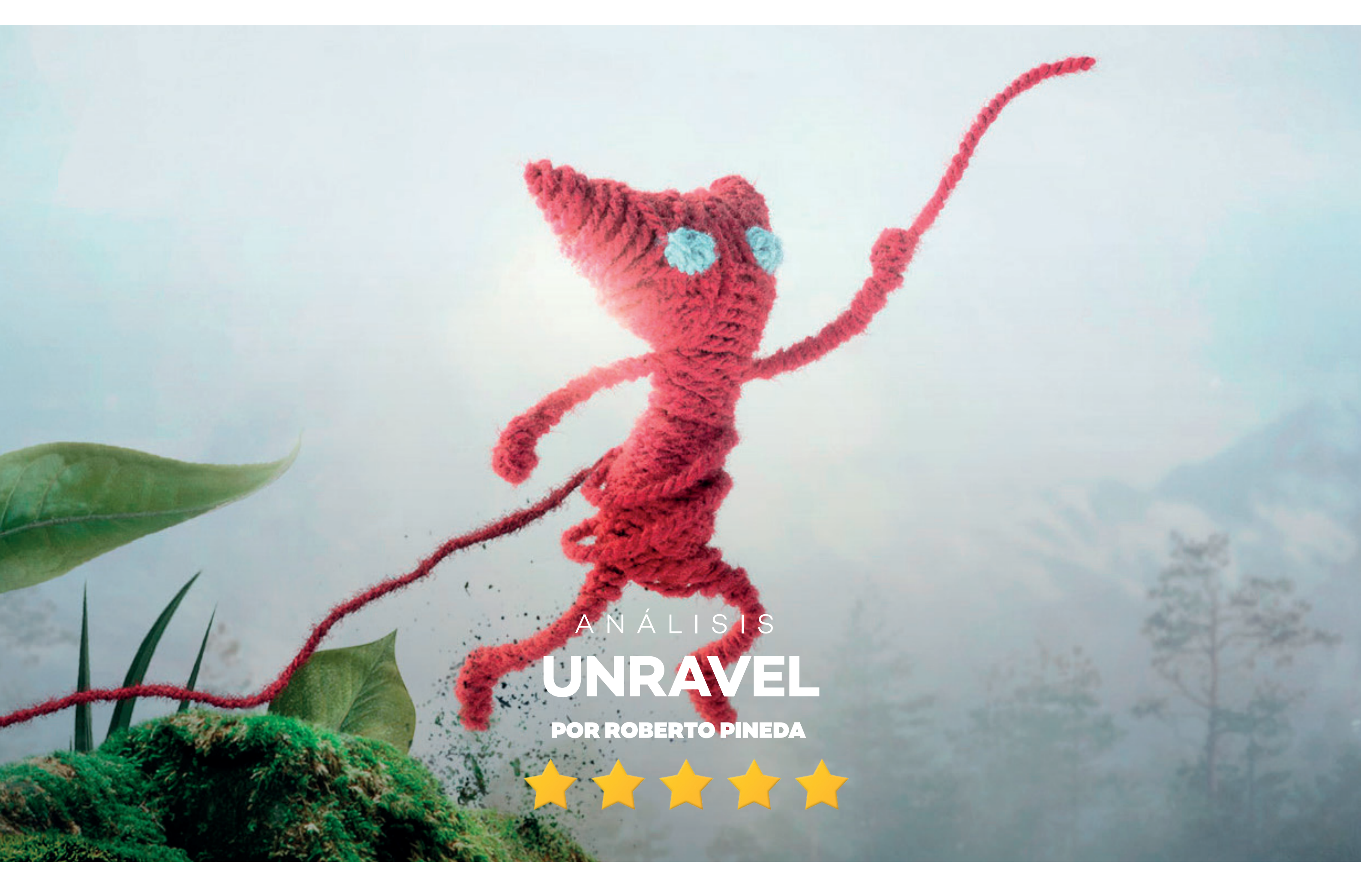
Naruto no acaba su aventura tras acabar el modo historia. Tendremos otros **2 modos** más que probar además del combate online. En el modo libre tendremos un plantel de personajes amplísimo, el cual tiene huecos aún por rellenar en el futuro, y en el modo aventura podremos recorrer la aldea de la hoja y de la arena. Este modo nos hará recordar el modo historia de entregas anteriores, donde podíamos recorrer diferentes localizaciones encarnando a Naruto.

Añadir este extra al juego supone tener un detalle para todos los jugadores que disfrutamos saltando de edificio en edificio en esos primeros *Narutos* que tenían pretensión de mundo abierto en los que podíamos realizar todo tipo de misiones.

Divertido, espectacular y que hace justicia. Con esas palabras podríamos describir, para resumir finalmente, la última entrega de Naruto, aunque puede ser que le volvamos a ver más temprano que tarde en nuestras consolas, ya que parece ser que Bandai Namco no se ha rendido aún con la obra de Kishimoto.



DESARROLLADOR: UBISOFT
LANZAMIENTO: 1/12/2015
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC



Cada día son más los juegos que, aparte de cumplir con su cometido inicial, están pensados por y para trasmitirnos un mensaje. El amor y los lazos entre las personas son como un hilo, y justamente eso pretende hacernos entender *Unravel.* Coldwood Interactive nos presenta un «plataformas» de lo más divertido en el que nos ponemos a los mandos de **Yarny, un simpático personaje creado a partir de un ovillo del hilo más fuerte de todos: el del amor.**

Todo comienza de una forma bastante confusa en la que somos incapaces de imaginar el arduo viaje que debemos emprender, pero es imposible no apreciar el mimo y la obsesión por cada pequeño detalle con la que el juego ha sido concebido. Nos encontramos en una casa de lo más acogedora, situada al norte de Escandinavia y en la que viajamos a los diversos mundos del juego a través de fotografías enmarcadas que un día inmortalizaron una serie de recuerdos de los que, posiblemente, lo único que ha quedado es eso, una fotografía.

Juega con el entorno y respeta la física

La mecánica principal de Unravel es usar el hilo que conforma nuestro cuerpo como herramienta de trabajo, y su utilidad va en aumento conforme vamos avanzando. Uno de los movimientos principales y más accesibles es utilizar objetos del escenario para crear una liana con la que superar largas distancias o encadenar una serie de puntos de enganche y llegar hasta zonas inaccesibles de otra forma. Existen dos maneras de agarrarnos a un punto brillante: enganche y amarre. El primero nos permite movernos con total libertad y fluidez pero debemos mantener presionado el botón de nuestro hilo para sujetarnos, mientras que el segundo nos permite hacer un nudo sobre el lugar deseado para que, a partir de ahí, ese sea el nuevo punto de partida del hilo de Yarny. El amarre también nos permite conectar dos puntos y crear puentes e incluso catapultas, así como atar un elemento móvil a un punto fijo y así poder resolver situaciones más complejas. **El planteamiento funciona a las mil maravillas y lo que en un principio puede parecer simple y fácil de dominar se va tornando cada vez más complejo** una vez empezamos a ver los rompecabezas más intrincados, los cuales nos obligan a usar nuestro ingenio para encontrar la mejor forma de dar uso al hilo de nuestro simpático amigo.

El hilo de Yarny lo es todo durante nuestra aventura, y no es ilimitado. De hecho, aunque el objetivo de cada nivel es llegar hasta el final y encontrar una nueva pieza de croché, nunca lo conseguiremos si no encontramos otros ovillos de hilo con los que volver a rearmar nuestro cuerpo. Cuando el hilo de Yarny se agota podemos apreciar lo que parecen unos nudos de color negro saliendo de nuestra espalda, lo que indica que apenas un par

de metros más adelante ya no podremos avanzar más. **Si esto sucede significa que algo hemos hecho mal** porque la cantidad de hilo de la que disponemos nos permite llegar con cierta holgura hasta el siguiente ovillo de lana, por lo que seguramente dimos un rodeo innecesario sobre algún elemento del entorno, o lo que es peor, resolvimos un puzle de forma errónea puesto que, si decidiésemos hacerlo, podemos conectar una montaña de puntos de anclaje y acabar con nuestra cuerda sin apenas haber avanzado en nuestro viaje.

Hay que recordar que el tamaño de Yarny es aproximado al de un teléfono móvil, por lo tanto prácticamente cualquier elemento del entorno puede convertirse en un obstáculo importante para nosotros. A una lata de refresco podemos subirnos sin demasiada dificultad, pero imaginad tener que escalar hasta el techo de una furgoneta o vernos obligados a recorrer el interior de una máquina expendedora en la que un engranaje en movimiento puede ser mortal. **El mundo de *Unravel* es nuestro mejor aliado... y nuestra mayor amenaza**. Aquí no tenemos que luchar contra enemigos, pero cuidado si caemos sobre las pinzas de un cangrejo o nos caemos en un charco de agua cuya profundidad supere los diez centímetros. El equilibrio entre puzles, uso del hilo con ciertos objetos móviles y trampas del entorno está muy bien medido, dando lugar a un nivel de interacción considerable y una sensación de progreso constante que resulta muy gratificante.

Tan bello por dentro como por fuera

No es necesario un análisis exhaustivo para llegar a la conclusión de que *Unravel* es una maravilla visual. Los diversos entornos por los que viajamos rebosan vida, su nivel de detalle es notable y en líneas generales tiende hacia lo preciosista. Un mundo realista con un ligero toque animado que se funde a la perfección con nuestro animado protagonista. La ambientación escandinava le viene como anillo al dedo y nos lleva por un bosque digno de los más populares cuentos de hadas, una imponente montaña nevada o por el sereno de un mar cuyo único habitante se llama soledad, entre otros parajes. Por otro lado, la banda sonora también juega un papel fundamental en nuestro viaje, y si bien es cierto que no cuenta con una gran variedad de temas, sabe reflejar perfectamente cada estado de ánimo y el ambiente de cada escenario, logrando trasmitirnos las emociones que las personas del trasfondo de esta historia sintieron una vez en los lugares que nosotros recorremos ahora.

Unravel es uno de esos juegos que, al igual que ciertos títulos muy laureados como *Limbo*, *Journey* o el reciente *Ori and the Blind Forest* está destinado a **trasmitirnos un mensaje, invitándonos a reflexionar sobre un elemento fundamental en nuestras vidas: el amor.** Pese a que son varios los puntos de vista que valoran de una forma u otra a este sentimiento, creo que todos relacionamos el amor con el vínculo que puede surgir entre dos seres vivos. Para bien o para mal, los recuerdos son algo que acaban sujetados al amor y *Unravel* nos propone un viaje a lo más profundo de ellos. Yarny es una herramienta conductora que, pese a su mudez, nos dice a gritos que cada final da paso a un nuevo comienzo. ***Unravel* es único, bonito y emotivo.** Un juego que refleja con maestría las diversas emociones que todos y cada uno de nosotros hemos experimentado alguna vez, para bien o para mal.



DESARROLLADOR: COOLWOOD INTERACTIVE
LANZAMIENTO: 9/2/2016
PLATAFORMAS: PC, PS4 y XBOX ONE



El Rey de la Lucha ha vuelto dispuesto a coronarse una vez más como el referente de los juegos de lucha. *Street Fighter V* ha llegado haciendo mucho ruido de cara a competir con otros grandes del género. A diferencia de su predecesor, la era actual está copada de títulos que fácilmente le pueden disputar el mercado. Por lo que, ¿estará a la altura de sus expectativas? Desde luego tiene potencial de sobra para que así sea.

Un importante lavado de cara

La quinta entrega numerada de la saga vuelve a cambiar las mecánicas de su fórmula, introduciendo novedades para cada uno de los luchadores, y buscando crear que cada personaje tenga cualidades únicas más allá de sus golpes especiales. **La base para lograr esto es el denominado *V-System***, que consiste en un trío de capacidades: *V-Skill, V-Trigger* y *V-Reversal*, cada una de ellas exclusivas para cada contendiente, y que añaden un buen grado de profundidad a su estilo de juego y posibilidades con los combos. V-Reversal es la única que comparten todos los personajes y que funciona como un *Alpha-Counter*, consistiendo en una *contra* que nos permite interrumpir el combo de un rival mientras nos cubrimos, dándonos la oportunidad de contraatacar. **Las *V-Skill* son de uso ilimitado y de efectos muy variados**. Chun-Li por ejemplo dispone de un salto especial, Rainbow Mika recibirá una asistencia por parte de su compañera Nadesiko, F.A.N.G. lanzará dos proyectiles que envenenaran al rival y Birdie se comerá un *snack* que recargará su barra de *V-Trigger*. En general, estas capacidades están pensadas para complementar el estilo de combate de cada personaje. Finalmente, tenemos el ***V-Trigger*** que solo podremos emplear cuando su barra especial esté cargada y que **ofrece efectos más poderosos**. En algunos casos puede tratarse de un potenciador que puede hacer que hagamos más daño, un teletransporte, o un modo alternativo que altera nuestro set de habilidades.

Todo el conjunto consigue que cada personaje se note completamente diferente del resto, incluso Ryu y Ken, pese a compartir las mismas técnicas, han cambiado drásticamente en su forma de pelear.

Fácil de aprender, difícil de dominar

Una de las primeras cosas que notaremos al jugar a *Street Fighter V* es que mucho más sencillo que su cuarta entrega, pero en el buen sentido. **Aprender las mecánicas básicas de cada luchador y las bases esenciales de un juego de lucha es bastante fácil**, de hecho, la primera vez que juguemos, el título nos ofrecerá un tutorial para enseñarnos las características más elementales tales como movernos, saltar, cubrirnos y el citado *V-System*. Es un añadido de agradecer para todo aquel que no conozca el género de lucha.

Una vez comencemos nuestra andadura como luchadores callejeros, rápidamente nos daremos cuenta de que **se ha aliviado bastante la precisión necesaria a la hora de ejecutar los combos**, dándonos un margen menos severo a la hora de encadenar técnicas. Todos los personajes disponen de un amplio repertorio de golpes con los que experimentar e incluso un jugador novato será perfectamente capaz de conseguir buenos resultados. Por supuesto, llegar a dominar perfectamente un luchador necesita de una buena cantidad de esfuerzo y la dificultad varía según el personaje, teniendo a Ryu como el más accesible del plantel, y otros como Karin que requiere bastante dedicación para sacarle todo su potencial.

Contenidos escasos, de momento

El principal problema que tiene de momento *Street Fighter V* es la **falta de contenidos para un solo jugador**, disponiendo de 3 modos: Entrenamiento, Historia y Supervivencia.

El entrenamiento es autoexplicativo, pero se echa en falta los modos para practicar *target combos* u otros desafíos, que hasta marzo no estarán disponibles. **El modo supervivencia nos planta ante una sucesión de adversarios con una única barra de vida** y energía entre combates, y ofreciéndonos la opción de gastar los puntos que vamos ganando para obtener potenciadores como mejoras en ataque o defensa, recargas de vida o *V-Trigger,* o no gastar nada para tratar de obtener la mayor puntuación posible que significará más *Fight Money*, la economía del juego con la que comprar nuevos contenidos.

Finalmente, tenemos el laureado modo historia y que es bastante decepcionante, sobretodo en su presentación. El susodicho modo sirve como introducción a cada uno de los luchadores, relatándonos brevemente su trasfondo y sus motivaciones. El problema es que para empezar es muy corto, entre 2 y 4 combates según personaje y tan solo a una ronda. La presentación en sí, consiste en dibujos poco más que abocetados y de una calidad más que cuestionable a veces, en especial al compararlo con la presentación general del resto del juego, que es sobresaliente. **Este modo florecerá eventualmente, cuando llegue el DLC gratuito que expandirá la historia con cinemáticas**, pero habrá que esperar hasta junio para eso. El problema es que ahora mismo, el juego no dispone de un modo arcade para poder luchar contra la CPU con combates a la vieja usanza si queremos hacerlo, lo cual es un punto negativo importante. Y por desgracia, no es lo único en lo que cojea de momento.

Diseñado por y para el online

Esta falta de contenidos para un solo jugador se debe principalmente al claro enfoque que Capcom ha querido darle a la modalidad online, principal protagonista de **un juego diseñado para ser un *eSport*.** Las contiendas online son el mayor aliciente del juego y ciertamente aquí no defrauda. Incluso aunque tuvo algunos problemas en sus servidores el día de su lanzamiento, **el *netcode* de Capcom posee una estabilidad que es más que notable** y el sistema de *matchmaking* funciona como un reloj, ofreciéndonos nuevos combates constantemente si así lo configuramos y devolviéndonos a donde estuviéramos al terminar. *Street Fighter V* también ofrece herramientas que nos permiten encontrar y compartir combates con facilidad, así como localizar a jugadores con los que quieras competir u observar pelear.

No obstante, **también acusa la falta de opciones extra** como quizá un modo torneo, o que los *lobbies* solo puedan albergar a dos jugadores de momento.

Otro cosa que se echa en falta es la tan orquestada tienda donde intercambiar nuestro *Fight Money* por nuevos contenidos, pero que de nuevo, y como varios elementos importantes, no estaría disponible hasta marzo. Con tan solo dos semanas de diferencia, Capcom podría haber retrasado el lanzamiento para ofrecer una experiencia completa, más que un aperitivo de lo que el título es capaz.

Un enorme potencial por explotar

Pese a que tiene algunas carencias graves en su lanzamiento, no nos engañemos, ***Street Fighter V* es un magnífico juego de lucha**. El apartado gráfico luce fantástico, la gran mayoría de los personajes han recibido un remozado en su diseño que les sienta de maravilla (con la excepción del pelo de Ken), la banda sonora es la mejor que ha tenido jamás la saga y la jugabilidad está más pulida que nunca. La nuevas mecánicas y el énfasis en facilitar la entrada a nuevos jugadores hacen que todos los personajes resulten sumamente divertidos de jugar y que cada uno ofrezca una experiencia única.

El plan de **ofrecer nuevos contenidos periódicamente accesibles de manera gratuita su jugamos lo suficiente es otro enorme añadido al título**, que una vez reciba la primera de sus actualizaciones, podrá reclamar la corona que le corresponde.



LA MUERTE
ACECHA UNA VEZ MÁS

POR ROBERTO PINEDA

Casi podemos sentirla, se palpa en el ambiente, y para muchos es el lanzamiento más esperado del primer cuatrimestre del recién llegado 2016. Parece que fue ayer cuando From Software, comandado por Hidetaka Miyazaki, confirmaba la existencia de *Dark Souls III*. Resulta muy llamativa la forma en la que el estudio nipón ha logrado convertir algo que llegaba sin hacer ruido en todo un fenómeno, y es que, aunque cada día que pasa cobra más fuerza, la fórmula que From Software viene empleando en sus últimos títulos sigue sin ser un producto para todo el mundo. Aunque no sea del todo acertado englobar a todos los juegos que abrazan dicha fórmula como saga, no se puede negar que tanto *Demon's Souls*, *Dark Souls*, *Dark Souls II* y el reciente *Bloodborne* son miembros de una misma familia. **Una familia que crece, se complementa y que se ha convertido en un monstruo**. De todos modos, a estas alturas no seré yo quien la descubra, puesto que, si estás leyendo esto, seguramente tengas a tu lado el más leal y frío de tus aceros, herramienta con la que pretendes calmar tu insaciable sed de almas.

Como seguidor incondicional de la saga, me tomo la libertad de dar por hecho algunas de las muchas preguntas a que a buen seguro se vienen haciendo meses la gran mayoría de fans: ¿Cuál será el jefe más difícil? ¿Habrá muchas armas? ¿Será grande y complejo su mundo? Lo cierto es que From Software ha soltado información a cuentagotas y, por lo tanto, no tenemos datos suficientes como para asegurar demasiado, pero, no obstante, lo que podemos ir dando por sentado gracias a la beta cerrada que algunos hemos tenido el placer de disfrutar es que los que acostumbráis a pedir que *Dark Souls* siga siendo *Dark Souls* estáis de enhorabuena, porque si algo ha quedado claro es que la esencia se mantiene intacta y, partiendo de eso, **se avecina un viaje repleto de incógnitas por un nuevo e inhóspito universo**. Si habéis superado con éxito la travesía por tierras tan peligrosas como Boletaria, Lordran, Drangleic e incluso Yharnam, idos preparando para lo que se viene, porque no será ningún paseo por el parque.

Hidetaka Miyazaki, máximo responsable de las incontables muertes que hemos sufrido a los mandos durante los últimos años, confesó que *Dark Souls III* estaba en desarrollo de forma simultánea con *Bloodborne*, el cual estaba en manos de SCE Japan Studio. En exclusiva para PlayStation 4 y con el valor añadido de ser una nueva IP, Bloodborne se erigió como uno de los mejores y más exitosos títulos del catálogo de la consola de Sony a lo largo y ancho del pasado año y, pese a ser un juego inédito, nadie puede negar que no deja de ser un miembro más de la citada familia que From Software empezó a formar allá por 2009 con *Demon's Souls,* también en exclusiva para una consola de Sony (PlayStation 3). Es aquí donde empieza lo bueno, y es que todo apunta a que el objetivo de la inminente tercera entrega es aprovechar lo mejor de todos y cada uno de sus «hermanos». Por un lado tenemos **la ambientación, que sin ir más lejos parece un cruce entre Dark Souls y Bloodborne, devolviéndonos de nuevo al incombustible marco de la fantasía medieval pero incorporando un toque más oscuro y tétrico de lo habitual**, que es sin duda una de las principales señas de identidad de este último. El sistema de combate es uno de los principales atractivos de este tipo de juegos y, según lo que pudimos comprobar en la beta, también se situará a medio camino entre uno y otro; la base vuelve a ser la de *Dark Souls* gracias al uso de escudos y un movimiento más pausado pero, a su vez, ganando un aumento del ritmo y logrando que disputemos unas batallas más dinámicas y tensas de lo habitual. ¡Qué ganas de enfrentarnos a un jefazo!

Siguiendo con los elementos que podemos esperar de Dark Souls III tenemos una serie de aspectos que el creativo del País del Sol Naciente nos confirmó a mediados del pasado mes de septiembre: durabilidad de las armas, reasignación de puntos de atributo, viaje rápido, uso de la magia... Pequeños pero no por ello menos importantes aspectos que nos sirven para hacernos una idea de lo que nos espera. Quizá lo más llamativo es el uso de la magia, que vuelve a contar con las temibles piromancias, milagros y hechizos y que, al igual que en *Demon's Souls*, contará con una barra de PM para sustituir a los usos limitados de los que disponía cada hechizo en los últimos títulos de la saga. **El japonés también nos confirmó que podremos reasignar libremente los puntos empleados en el progreso de nuestro personaje**, aunque se desconoce si será una opción o necesitaremos algún tipo de objeto, **así como la disponibilidad del viaje rápido desde los inicios**, aunque no sabemos si se trata de una medida para facilitar el movimiento al jugador o, simplemente, algo impuesto por exigencias del guión en el hipotético caso de que los diversos escenarios estuviesen unidos por un nexo, algo que tampoco sería de extrañar. ¿Más detalles? Apuntad lo siguiente: las armas tendrán una durabilidad a medio camino ente la primera y segunda entrega, los muros falsos volverán a ser destruidos mediante un golpe y las funciones multijugador estarán en la línea habitual de la saga, permitiéndonos ayudar a otros jugadores a vencer a sus rivales... o invadirles y despojarles de las pocas almas que les queden, con la diferencia de que ahora nuestras acciones en mundos vecinos no se verán sujetas al uso de objetos limitados.

La llegada del juego es inminente y tendrá que verse las caras con pesos pesados como *Uncharted 4: A Thief's End* o *Quantum Break*, dos lanzamientos importantes en exclusiva para sus respectivas plataformas pero, realmente, **Dark Souls III solo compite consigo mismo**, porque todos sabemos que si ofrece lo que tiene que ofrecer, los fans estaremos de enhorabuena. Si no podéis aguantar más podéis amenizar un poco la espera escuchando algunas de las piezas disponibles de la banda sonora, que cuenta con el sello de Yuka Kitamura y, como no podía ser de otra forma, del maestro **Motoi Sakuraba**. Caballeros, ármense de valor, la muerte siempre acecha y nadie os regalará nada. Sean cautos pero no duden, solo así se mantendrán con vida porque, como dictaba el erudito del primer pecado, ***«la vida es brillante. Hermosa. Nos fascina, hasta el punto de la obsesión».***

LA

LEYENDA

DEL GUERRERO

POR MARC ARAGÓN

En la generación de los «remakes» no podía faltar la saga *Zelda*, grande entre las grandes. Primero fue *Ocarina of time*, para la Nintendo 3DS, más tarde Majora's Mask, para la misma consola, y ahora es el turno de *Twilight Princess*, para Wii U. Estos tres juegos **forman parte de la misma línea temporal** según la cronología oficial y esconden una historia y un mensaje mucho mayor de lo que se aprecia a simple vista.

Todo empieza cuando Link, tras derrotar a Ganon en *Ocarina of Time*, monta en su caballo y parte en busca de Navi, el hada que lo acompañó durante la aventura y que se separó de él cuando fue devuelto a su tiempo. Durante su viaje se cruza con **Skull Kid**, quien le roba la ocarina y lo atrae a las tierras de Términa. Aquí es donde comienzan las teorías conspiratorias, porque para llegar allí Link cae a un profundo y oscuro abismo que parece no tener fin. En el mismo manual del juego, Términa se describe como un mundo paralelo. Para llegar a él debemos recorrer salas oscuras y un pasillo imposible y retorcido. Al subir a la superficie, si miramos en la dirección de la que veníamos, tan solo hay montañas donde debería haber un bosque. Todo esto nos lleva a pensar que **Términa no existe.** ¿Y qué es ese lugar, si no es real? Según Eiji Aonuma, la palabra *Términa* proviene de la palabra inglesa para *terminal*, lugar de paso, y de termina , de nuestro español. **Es un lugar de paso, un limbo, donde la vida acaba.**

Esto es lo que hace que mucha gente piense que Link está muerto durante *Majora's Mask* y por eso, a lo largo del juego, pasa por **las cinco etapas del duelo**. Cada etapa estaría representada por uno de los personajes que Link va conociendo a medida que se adentra en Términa:

Los constructores de la ciudad representarían el primer estado: **negación**. Están dispuestos a seguir con el Carnaval a pesar de la visión de la Luna, cada vez más cerca de su ciudad, convencidos de que nada ocurrirá finalmente.
El rey deku, tras haber perdido a su hija y llevado por la **ira**, condena a muerte a un mono inocente.

Darmani, el goron cuya identidad adopta Link, **negocia** con él antes de morir para conseguir más tiempo para ayudar a los suyos.

A **Lulú**, la novia de Mikau, la encontramos tan sumida en una **depresión** por la pérdida de sus huevos que es incapaz de hablar.

Finalmente, en el valle Ikana, **tenemos a dos fantasmas**, uno de ellos poseído por un mal que afecta a todos los habitantes de la región. Cuando lo liberamos, este se da cuenta de lo que ha hecho y **acepta su muerte**. Más tarde, nuestro héroe tiene que escalar la torre de piedra hasta llegar al templo. Este ascenso se puede considerar simbólico, ya que al llegar arriba encontramos la «Iluminación» en forma de flechas de luz.

La Máscara de Majora, además, también nos revela algo del motivo por el que Link está en Términa. Su forma recuerda a un corazón, símbolo de la vida durante toda la saga, del que brotan pinchos. Una representación del **rencor y el miedo**. Skull Kid no es el enemigo a batir, el auténtico peligro es la máscara, los sentimientos oscuros que el propio Link siente tras ser abandonado por Navi y obligado a volver a su niñez.
La última piedra que sostiene la teoría y la que causa más conflictos es la aparición en el juego ***Twilight Princess*** (que es el siguiente según la línea temporal oficial) de un esqueleto que nos enseña algunos ataques con la espada. Este esqueleto, además, aparece con la forma de un lobo dorado, la misma forma que adopta Link al ser tocado por la oscuridad. Según ciertos indicios que nos da el propio juego, este esqueleto sería el mismo Link de *Ocarina of time* y *Majora's Mask*, confirmando así la muerte del héroe.
El problema con este misterioso esqueleto es que se nos aparece con el cuerpo de un hombre adulto, mientras que durante los hechos del *Majora's* controlamos en todo momento a Link de niño.

Esto nos lleva a pensar que quizá la teoría de la muerte del héroe no sea correcta o, al menos, no del todo. Tomando como punto de inicio los datos del propio juego y dejando de lado las teorías, tenemos un esqueleto de un antiguo héroe que murió siendo un famoso guerrero, cosa que no ocurre al final de ninguno de los dos juegos anteriores. ¿Qué ocurrió entonces en Términa? Personalmente, me inclino a pensar que la caída inicial representa un **descenso hacia la locura o quizá una profunda depresión por parte de Link**, lo cual no estaría reñido con los cinco estados de la pérdida y le daría un nuevo significado a la rutina de tres días que rige el juego. Según el *lore* del juego, cuando un niño sin hada se adentra en el bosque, se convierte en un Skull Kid, pero si lo hace un hombre adulto, este se convierte en un Stalfos, un guerrero esqueleto.
Link no muere en Términa, se enfrenta a sus pensamientos más oscuros y los vence. Abandona Términa y vuelve a Hyrule para acabar su vida como un guerrero legendario, cuya única tarea pendiente es traspasar su conocimiento a un nuevo guerrero.

Y aquellos que llegan a entender el mensaje de la historia también son, en parte, guerreros. Cuando amanece el primer día en Términa, **el mundo ya está condenado**, la Luna va a caer y destruirlo todo con ella, lo cual es una perspectiva funesta. ¿Y tan solo tres días para evitarlo? Suena a tarea imposible, pero no lo es.

El juego te da la oportunidad de reiniciar el tiempo y tener otra oportunidad. **No importa que fracases**, siempre puedes volver al punto de partida y volverlo a intentar. Es decir, puedes conseguirlo, puedes salvar el mundo y seguir adelante. Siempre que pongas empeño y **no te rindas**, tendrás todo el tiempo y todas las oportunidades que necesites para conseguir tu objetivo. Así, después de perderlo todo y ser olvidado por el mundo, Link consigue salir adelante, volver a empezar su vida en otro lugar (no sin grandes desafíos) y finalmente terminar su vida como el héroe que es.

THE DIVISION

¿SERÁ IGUAL QUE AL PRINCIPIO?

POR JUAN TEJERINA

Cuando hablamos de **The Division** todos recordamos aquel E3 en el que miles de mandíbulas chocaron contra el suelo de manera simultánea en el interior de los pabellones que *Ubisoft* había dispuesto en la feria de Los Ángeles. Cuenta la leyenda que el sonido se escuchó en varios kilómetros a la redonda.

No se hablaba de otra cosa, ni allí ni aquí. El juego había roto todos los esquemas de los allí presentes y se perfilaba como el verdadero advenimiento de la esperada *"next-gen"*. Lo que ocurrió después es una historia que ya a nadie sorprende, pero todos lamentamos. Año tras año, el juego padecía del síndrome de *"Benjamin Button"*, en lugar de mejorar con el tiempo, cada vez se le veía más joven. Y si bien lucir joven es el paradigma de muchos, este universo digital nunca se ha regido por las mismas normas.

Cada nuevo vídeo, cada nueva información, cada nueva imagen y cada nuevo píxel acercaban más el juego a una realidad conocida

La comunidad no tardó en hacerse oír, una vez más se nos había vendido un juego *"muy por encima de nuestras posibilidades"* ¡Bienvenidos a la **burbuja del videojuego**! Una vez más nos habían engañado, y una vez más habían acaparado toda la atención del público y los medios a través del embuste. Y digo una vez más, porque en estas aguas *Ubisoft* es diestra. No hay que mirar muy lejos para acordarse de **Watch Dogs**.

Sin embargo el juego ya está entre nosotros, hemos podido saborear la beta y estamos en la posición de una idea más cercana de lo que nos espera en las calles de un Manhattan asolado; después de la polémica que le ha rodeado a lo largo de su gestación. Ahora que las aguas están más calmadas tras la inicial euforia y la posterior decepción, es momento de hablar del producto que tenemos entre manos.

COMENCEMOS POR EL PRINCIPIO

A pesar de que un servidor disfruta juntando letras, mi profesión es la de diseñador. Desde hace ya nueve años, me dedico a estudiar a los usuarios y plantear soluciones usables y visuales para productos digitales. Si bien es cierto que nunca he diseñado una interfaz para un videojuego, conozco los principios y valoro muy positivamente cada videojuego que se preocupa por sus jugadores e invierte lo necesario para convertir sus mecánicas en algo comprensible para el jugador. He hablado largo y tendido de este asunto cuando no me gustó lo que vi en la interfaz de *Xenoblade Chronicles.* Y aunque es fácil confundir mis palabras: una interfaz accesible no hace un juego más fácil. La dificultad de un videojuego no está reñida con la accesibilidad del mismo.

En este punto he de romper varias lanzas a favor de **The Division**, pues hace gala de una de las interfaces más impresionantes que haya tenido el placer de conocer. Es algo que para mí —y me consta que para muchos otros— ha prevalecido incluso por encima del apartado gráfico. La dirección de arte del juego es simplemente excelente, y todo gira entorno a un concepto que podríamos tildar como realidad aumentada. Con gran atino, elementos digitales se superponen a los elementos reales dentro del juego, proporcionando información adicional sobre nuestro entorno. Algo en lo que la tecnología de hoy en día ya trabaja y se conoce como IoT. Además del apar-

tado visual, el equipo de **UX** *(User Experience)* de **The Division** ha conseguido desarrollar un uso intuitivo y sencillo, que facilitará muchísimo la introducción a los menús, opciones y mecánicas del propio juego.

Gráficamente no luce como en aquel famoso trailer, pero lo cierto es que tampoco podemos decir que se vea —ni mucho menos— mal. Tras sus píxeles se descubre un juego de calidad y cuidado al detalle. La recreación de Manhattan es apabullante, y uno que nunca ha estado allí ha tenido que buscar referencias fotográficas para saber si realmente es tan bueno como aparenta: y he de confesar que sí. Eso sí: no es todo Nueva York, sino tan sólo una pequeña parte; pero si el juego va ampliando zonas con este nivel, podemos decir que estamos ante algo que eventualmente se convertirá en un referente.

Si bien la comparación es odiosa, hemos de caer en ella y mirar hacia **Destiny** como propuesta similar. Algo en lo que el título de *Bungie* cojeaba era en la posibilidad de personalizar tu propio armamento. Muchos veteranos del "*shooter*" echaban en falta la posibilidad de configurar su equipamiento; sin embargo **The Division** ha sabido jugar sus cartas con acierto de cara a esta demanda. Podremos personalizar hasta un nivel muy profundo nuestras armas, y aunque había ciertos "*mods*" no disponibles en la beta, el sistema en general promete horas de investigación por parte de la comunidad.

El sistema de habilidades es lo suficientemente variado y potente como para cambiar por completo la manera en la que juegas y cómo tu juego impacta en el devenir de la partida. Y aunque la variedad se agradece mucho, no sabemos hasta qué punto puede ser divertido disponer de unas tres habilidades. Y es que aunque tengamos en nuestro saber un buen abanico de posibilidades, tan sólo podremos hacer uso de tres de ellas en combate. Podremos intercambiarlas a placer, pero todo se reduce mucho a la hora de entablar batalla.

¿Y QUÉ HAY DE LO MENOS BUENO?

Para empezar diremos que puedes vaciar el mapa, literalmente. Apenas hay los suficientes enemigos en el mapeado. Las misiones, una vez completadas, estarán hechas. Parece que todo gira entorno a meterte en la Zona Oscura (PvP), porque a medida que avanzas a lo largo del juego en su "mundo abierto" irás viéndolo cada vez más vacío. Por supuesto puedes repetir las misiones en otros modos de dificultad, pero es un concepto que se aleja bastante del de "Mundo Abierto" que parece proponer. Por otra parte, estamos ante un RPG sin clases o profesiones. A muchos se les hará extraño tener un personaje con acceso a todo tipo de habilidades y poder ir cambiándolas constantemente, sin que exista una clase o arquetipo que te defina como algo más "exclusivo".

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT

HYRULE VUELVE A SUCUMBIR

POR FERNANDO BERNABEU

La espera para recibir el nuevo Zelda de Wii U se está haciendo eterna y crucemos los dedos para que salga al menos durante este año 2016. Lo que pasa es que **desde Nintendo no hacen más que ponernos los dientes largos** presentándonos material de un videojuego todavía en desarrollo y haciendo reediciones de juegos antiguos de la saga Zelda para las nuevas consolas. En lo que va de generación, hemos tenido reedición de *Ocarina of Time* para 3DS, reedición de *Wind Waker* para Wii U y reedición de *Majora's Mask* para 3DS otra vez. Estaba claro que el siguiente paso lógico era recuperar el juego que marcó el fin de Nintendo Gamecube y el comienzo de Nintendo Wii: ***Twilight Princess.***

Para los que no hayáis tenido el placer de jugar a la versión original, os diré que en *Twilight Princess* nos encontramos con una historia bastante oscura en la que un reino de otra dimensión conquista la conocida tierra de Hyrule. **Link aquí empieza siendo un simple pastor que trabaja en una granja** del pequeño Pueblo de Ordon. Pero claro, cuando esas fuerzas extradimensionales llegan a su zona y raptan a sus amigos, el pastor descubre que su destino es ser algo más. Concretamente un lobo, que es lo que le pasa a Link cuando entra en el reino del crepúsculo que se ha extendido por Hyrule. Afortunadamente, una extraña criatura llamada Midna le ayuda a escapar en su forma animal y le explica lo que debe hacer para salvar a sus amigos y a su tierra.

The Legend of Zelda: Twilight Princess llegó para **acallar las críticas sobre el aspecto aniñado de la anterior entrega**, *Wind Waker*. Una demo técnica de Gamecube en la que se mostraba una batalla de un Link adulto y realista contra Ganondorf tuvo la culpa de que los fans se crearan unas expectativas que en principio no se vieron cumplidas con el anuncio de *The Legend of Zelda: Wind Waker*. Así que el siguiente juego para la consola de sobremesa prometió brindarnos un Link más adulto y más maduro junto con una historia más oscura.

Diez años han pasado desde que *The Legend of Zelda: Twilight Princess* se lanzara como uno de los últimos títulos de Gamecube y como título de lanzamiento de Wii. Recuerdo especialmente que después de que me regalaran la Wii en Reyes de 2007, el primer juego que adquirí era el que me permitía encarnar a un luchador con espada y disparar con arco usando las propiedades del mando de Wii. Todavía era un niño de trece años que no entendía bien que **el wiimote no trasladaba exactamente mis movimientos y que agitarlo era lo mismo que pulsar el botón B para atacar,** pero me lo pasé pipa jugando de pie durante un tiempo y recreándome con el escudo y la espada de mi imaginación.

Reconozco que era un niño un tanto asustadizo y que la mazmorra del desierto, que si no recuerdo mal era la quinta, fue la que más miedo me dio porque **se jugaba con el tema de la oscuridad y había muchos enemigos que eran esqueletos y fantasmas**. Todavía me acuerdo de cómo tuve que dejar de lado el juego durante un tiempo hasta que volví a reunir el valor necesario para pasármela y resultó que el jefe final era de los más divertidos de derrotar, pues había que jugar con el aerodisco para dañarlo. Al final logré superar



ANTE EL CREPÚSCULO

mis miedos y conseguí pasarme *Twilight Princess*, siendo el primero de la saga Zelda que completé. Eso sí, seré sincero: usé el truco de tirarle la caña a Ganondorf para distraerlo. Para los que no lo conozcáis, la pelea final de Link contra Ganondorf consiste en un duelo con espada y **si sacábamos la caña de pescar y se la lanzábamos, Ganondorf se quedaba mirando el cebo** y podíamos aprovechar que tenía la guardia baja para atacarle repetidamente. Nunca supe si era un fallo del juego o los desarrolladores lo habían puesto así aposta por algún motivo. Si esto se repite en la reedición para Wii U, entenderé que es un guiño.

Dejando de lado las anécdotas de mi experiencia, debo decir que ***The Legend of Zelda: Twilight Princess* llegó para desbancar a *Ocarina of Time* como mejor Zelda de la historia.** Todos tenemos nuestros preferidos y *Wind Waker* había dejado el listón muy alto pese a lo infantil de su apariencia. Este era el *Zelda* destinado a unificar la opinión de todos los fans de la saga y puede que hable desde la nostalgia, pero también fue mi favorito. Uno de los objetos que se encontraban en esta entrega y que recuerdo con más cariño son las garras dobles, que nos permitían engancharnos a enredaderas y verjas y volar como si fuéramos Spiderman por las paredes de un templo en lo alto del cielo.

Pero no todo eran cosas buenas en *Twilight Princess*. **Había unas cuantas partes en las que debíamos recolectar ciertos objetos para poder continuar y la búsqueda se convertía en un tedio demasiado grande**. Por suerte, todo lo malo que tenía la edición original se ha revisado y *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* promete minimizar las partes más aburridas y hacer más divertidas algunas misiones. Han tenido diez años para ver qué es lo que les gustaba a los jugadores y lo que no, así que aplicar ese conocimiento a una revisión del juego es lo mínimo que podían hacer.

Con esta reedición en HD tendremos algunas novedades que están especialmente enfocadas a los que ya jugamos al juego original. **Un nuevo modo Héroe promete hacer sufrir a los jugadores veteranos** y además será un modo en el que el mundo estará invertido, al igual que sucedía en la versión de Wii. Como se suponía que el mando de Wii se manejaba con la mano derecha, Link debía ser diestro también. Pero el problema era que el juego lo estaban desarrollando para Gamecube y cambiar el modelo de Link para que fuera diestro hubiera retrasado el juego y no habría llegado a tiempo para ser un título de lanzamiento en Wii. **La solución más simple y eficiente fue invertir todo el mundo del juego para que Link empuñara la espada con la mano derecha.** Ese mundo en el que el sol salía por el Oeste y se ponía por el Este volverá como un modo más difícil de superar. Y el amiibo de Link Lobo que viene con la edición especial tendrá sus propias funciones que desbloquearán una nueva mazmorra y **nos permitirá guardar datos que luego se podrán usar en el nuevo Zelda de Wii U** de una forma que todavía no conocemos.

En definitiva, uno de los juegos que marcaron mi vida como jugador ha vuelto con un apartado gráfico en alta definición y con algunas novedades y cambios. **No podría estar más contento de volver a cabalgar con Epona por la mágica tierra de Hyrule.**





LA MASCOTA DE SEGA QUE NO PUDO SER

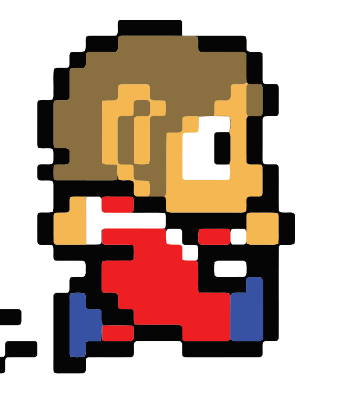
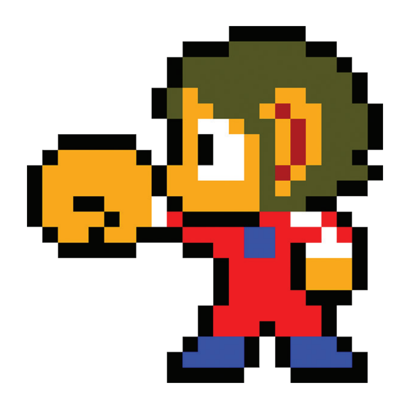
POR JAVIER BELLO

Bienvenidos a los 80, década donde comenzó una rivalidad entre dos compañías que definirían esta industria. Por supuesto, me estoy refiriendo a Nintendo y a Sega, las dos empresas niponas responsables de muchos de los clásicos del videojuego. Durante esta época, Nintendo ya llevaba un tiempo dominando el mercado. Sega era la más prominente en rivalizar con Nintendo, y su particular duelo se transmitía a sus usuarios. Dado que **la gran mayoría solo se podía permitir una consola, disponer de una o de otra te hacía pertenecer a la facción de Sega o de Nintendo**, a la cual defenderías a capa y espada como si de fans del Barça y del Madrid se tratase.

Sin embargo, **Sega no estaba a la altura en su lucha con Nintendo** durante sus primeros años con su consola Master System. Principalmente, porque **no disponía de un icono que la definiese: una mascota**. Super Mario Bros había arrasado como *vendeconsolas*, y el saltarín fontanero italiano se habia convertido en la imagen de Nintendo. Sega se dio cuenta de este potencial y se puso manos a la obra para crear un personaje que pudiera hacerle la competencia a Mario. **Así nacía Alex Kidd**.

Alex Kidd se nos presentaba como un muchacho bajito y con rasgos que lo hacían parecerse a un mono, y unas enormes manos con las que golpeaba a sus enemigos con guantes de boxeo cómicamente grandes. Se le describía como un adolescente de 14 años pero los juegos aseguraban que Alex llevaba viviendo aventuras desde hace siglos. **El diseño del personaje estaba basado en una fusión entre Bruce Lee y Sun Wukong el Rey Mono**, con detalles como su peinado, sus pobladas patillas y el mono de trabajo rojo y amarillo que viste, además de que combate con sus enemigos a puñetazo limpio.

El primer juego con el que plantaría cara en la contienda consolera sería *Alex Kidd in Miracle World*, que se daría a conocer principalmente por estar incluido en la memoria de la Master System II. El título se nos presentaba como un juego plataformero al uso,

Su excesiva similitud con Mario fue una de las causas de su fracaso



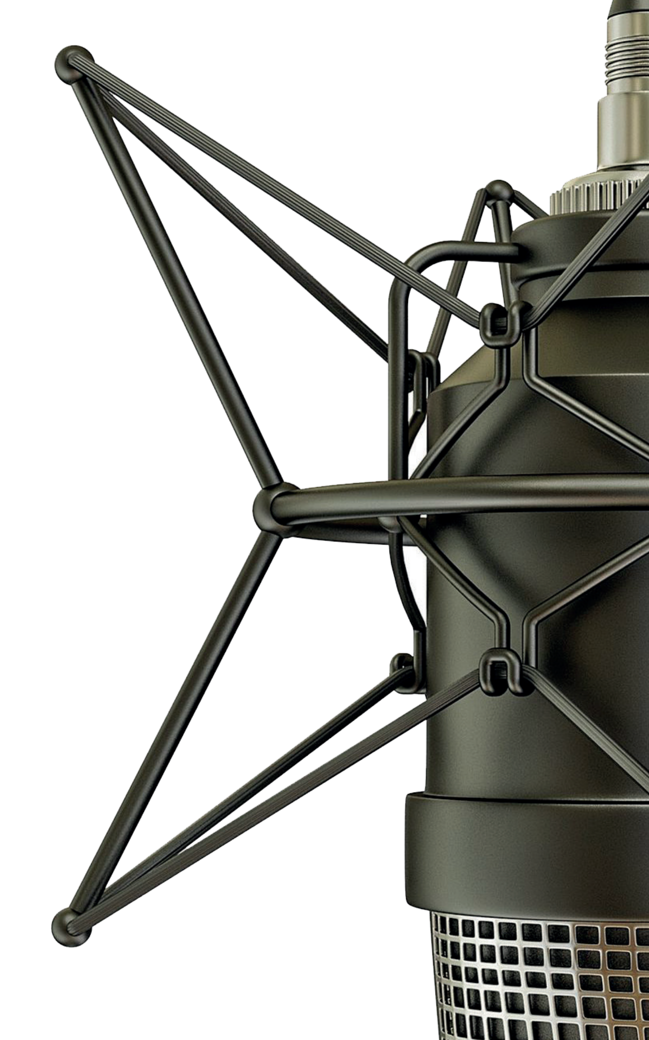
diseñado para competir con Mario, contando con sus propias mecánicas y *power ups*. Estos últimos consistían en realidad en una motocicleta y un helicóptero que funcionaba a pedales, y que le daban variedad a algunos niveles. Un objeto que si que mejoraba nuestros poderes era una bola de cristal que nos permitía saber lo que pensaban nuestros enemigos cuando **nos desafiaban a *piedra-papel-tijeras*. En un alarde de originalidad, cada ciertos niveles teníamos que enfrentarnos a un jefe en un duelo usando este mítico juego**. Aunque siempre usaban la misma combinación, de modo que eventualmente vencerlos era sencillo por pura memorización haciendo que la citada bola no fuera necesaria, y es más, resultaba peligroso usarla ya que, posteriormente, los jefes cambiaban su jugada en el último momento y si nos fiábamos de la bola era una vida perdida. En los niveles finales también teníamos que vencerlos a tortazo limpio luego del duelo a *piedra-papel-tijeras*, incluyendo el duelo final con el emperador Janken, que es de donde sale esta mecánica, pues este juego se conoce como Jan-Ken-Pon en el país del sol naciente. Curioso sin duda.

El juego fue un tremendo éxito y por fin ponía en el mapa a la máquina de Sega con un título que podía competir de igual a igual con la oferta plataformera de Nintendo. **Imitando el patrón de Mario, Alex Kidd también protagonizaría otros juegos** y haría cameos en otros tantos, tratando de aparecer en cuantos títulos fuera necesario para que su imagen se asociara lo más posible con esa idea de mascota que querían conseguir. Así, el simiesco y simpático personaje protagonizó otros títulos como *Alex Kidd: High-Tech World, Alex Kidd: The Lost Stars* o *Alex Kidd in Shinobi World*. **Por desgracia, su meteórico éxito resultó bastante fugaz y no consiguió mantener un nivel suficiente como para rivalizar con Mario**, que fue la principal razón por la que fue concebido.

Con la excepción del particular *port* de la franquicia *Shinobi*, **ninguno de los otros juegos en los que Alex hizo acto de presencia consiguió replicar el éxito conseguido con sus aventuras en *Miracle World***, lo que fue sepultando la popularidad del personaje haciendo que sus aspiraciones a mascota de Sega terminarán pereciendo principalmente por dos motivos: el primero de ellos sería el título con el que Sega intentó trasladar a Alex a los 16 bits para la Megadrive/Genesis con *Alex Kidd in the Enchanted Castle*. Con mecánicas muy parecidas a las de *Miracle World* pero con controles bastante menos precisos y con suelos perpetuamente resbaladizos, como si estuviéramos caminando por hielo, lo cual hacía el plataformeo frustrante a veces. A eso se le sumaron las batallas de piedra-papel-tijeras con la diferencia que ahora eran aleatorias, por lo que vencer a un jefe era puro azar. Gráficamente, el juego resultaba bastante pobre y eso se hizo aún más evidente cuando llegó el segundo motivo y **principal responsable del último clavo en el ataúd de Alex Kidd: Sonic.**

El erizo azul entró con mucha fuerza y captando la atención de todo el mundo con su excelente apartado gráfico, su endiablada velocidad y espectaculares niveles. Como ventaja adicional, **se desmarcaba completamente del Mario de Nintendo**, con un diseño, apartado artístico y jugabilidad completamente únicos y que le daban una seña de identidad bien diferenciada, ya que al pobre Alex se le había criticado por su parecido con Mario tanto en diseño como jugabilidad. **Sega buscaba desesperadamente un icono que solo se pudiera asociar con ellos**, y fue Sonic quien finalmente dio con la tecla correcta.

Alex Kidd terminó siendo un experimento fallido como mascota, pero si que consiguió ganarse un hueco dentro de la historia de Sega, que hasta el día de hoy todavía lo incluye como cameo en algunos de sus juegos, por lo que **sus metafóricos 15 minutos de fama le sirvieron para igualmente convertirse en leyenda**.



EN LAS ENTRAÑAS DEL DOBLAJE EN ESPAÑA

POR ADRIÁN DÍAZ

No tuve mejor forma de cerrar el año que bajando (por segunda vez en el mismo) a una de mis ciudades favoritas de nuestra querida España como es Sevilla. Concretamente, bajé en fechas que coincidían con el festival Mangafest, que en su cuarta edición había decidido dedicar un pabellón entero a lo que nos reúne a todos aquí, que son los videojuegos, además de varias conferencias del mundillo. Pero había una en concreto que me llamó especialmente la atención: ***El doblaje en el sector de los videojuegos***. Concedida por el señor Antonio Abenójar, perteneciente al mismo sector y de quien desconocía hasta el momento, nos iba a ofrecer una visión desde dentro del mundo del doblaje. **Y acabó siendo una ponencia muy interesante, a la par que sorprendente.**

Por si no lo sabéis (ojo, yo tampoco lo sabía hasta que lo dijo en la misma charla) Antonio Abenójar es un veterano actor de doblaje que, sin ser un jugador de videojuegos (él mismo dijo que no se sentaba a jugar a los juegos que él doblaba), ha doblado a personajes tan míticos como el mismo **Andrew Ryan**, el antagonista del primer *Bioshock,* siendo su papel más reconocido por los oyentes que estábamos presentes en su conferencia. Obviamente, el público presente en la sala acabó pidiéndole que recitara el famoso discurso del avaricioso de Ryan, pero tampoco hay que menospreciar sus otros trabajos como el ruso Nikolai en *Call of Duty: Black Ops*, en la saga *Gears of War* como el presidente Richard Prescott o como el loco de Torgue de Borderlands 2, entre muchísimos otros. Con veinte años de experiencia a sus espaldas, empezó siendo locutor de radio, pero con el auge del entretenimiento virtual en este siglo derivó sus locuciones a aquellos videojuegos primerizos que una voz en off te acompañaba en tu aventura y te echaba una mano para completarlo. Y a día de hoy, ha estado presente en tu vida más de lo que piensas, lector: ha puesto voz en más de sesenta videojuegos, eso sin contar sus apariciones en otras facetas, como el cine o la televisión. ¿Quién creéis que dobló a Watto, el esclavista que tuvo al joven Anakin Skywalker varios años a su merced?

Con los honores concedidos, lo que realmente interesaba era qué había exactamente detrás de una tra ducción de voces en un videojuego. Cómo se planeaba, cómo se llevaba a cabo y por qué la gran mayoría de veces nos encontrábamos con un trabajo pobre, como si fuera hecho sin ganas y falto de énfasis. Pues bien, con esta última pregunta en el aire, nuestro anfitrión nos sacaba de dudas explicándonos cómo era una jornada en su trabajo. Para empezar, un actor de doblaje, y hago énfasis en llamarlos actores de doblaje y no dobladores tal y como el mismo Abenójar recalcó, es un **autónomo**, y por lo tanto su trabajo y consecuentemente su sueldo proviene de que las compañías se interesen y contraten sus servicios. Posiblemente muchos ya lo habríais deducido, pero otros como yo pensaban que mantenían un sueldo estable por pertenecer durante un tiempo en concreto a una compañía de videojuegos mientras doblaban el título en sí. Eso significa que pasar varios meses en el dique seco puede ser fatídico en tu carrera profesional, y más cuando eres un recién llegado al mundo del doblaje. Según Abenójar, sus múltiples participaciones en los video-

juegos se deben a la experiencia conseguida a través de los primeros doblajes en ellos, ganándose así la confianza de la compañía que vuelve a contar con la misma persona en el futuro, y más si te conviertes en una voz icónica que es capaz de reconocer una gran cantidad de gente donde esa confianza se gana automáticamente.

Siguiendo con su explicación, Abenójar un día cualquiera de trabajo llega al estudio donde se encontraba con el equipo de personas encargadas de la grabación. Situado delante del micrófono listo para empezar, el director de doblaje le comenta: *«Imagínate que estás en medio de una trinchera, en plena guerra, y estáis a punto de hacer una ofensiva contra el enemigo, que os está cebando a tiros. Hazlo como si estuvieras muy cabreado con ellos, Antonio»*. Notáis que algo no cuadra, ¿verdad? ¿Cuántas veces hemos visto reportajes de actores de doblajes enfrente de un proyector donde podían ver la escena en concreto y actuar en consecuencia? Pues nada de eso sucede en una sesión de doblaje de un videojuego que tiene un alto impacto mediático o que es una entrega de una famosa saga de videojuegos. Estás haciendo un doblaje y no sabes ni lo que estás doblando. ¿Exceso de querer cubrirse las espaldas para evitar filtraciones por parte de las compañías? Desde luego, sobre todo si entorpece el trabajo y hace que baje la calidad del mismo. Eso responde en gran parte a la pregunta hecha en el anterior párrafo: no se puede acabar haciendo un buen doblaje si no tienes los medios necesarios como para obtener un mínimo de calidad. Y para hablar de diversidad de casos, ha habido algunos de verdadero recochineo. El mismo Abenójar nos recordaba cómo se hizo el doblaje de El Señor de los Anillos, que se realizó solo viendo la boca de los personajes en escena mientras el resto de la pantalla lo cubría el color negro. Por suerte ya no se hacen cosas así, pero ¿cómo esperan que quede algo potable con semejantes dificultades? Los jugadores nos quejamos sin razón la mayoría de veces, pero cuando criticamos un doblaje a nuestro idioma casi siempre lo hacemos con razón y no por gusto. **Y con tales impedimentos, con muchísima razón.**

Sabiendo que si vas a doblar un juego medianamente importante no vas a contar con una referencia audiovisual sino que solamente vas a tener como referencia las órdenes de tu director de doblaje, eso repercute en muchas otras cosas. Una de ellas es *la duración de tu jornada de trabajo*, porque, como he dicho, al ser autónomo los actores de doblaje, aparte de ser contratados por horas, la mayoría de veces cobran por lo que se llaman *takes*, o lo que viene a ser lo mismo, cada frase o conjunto de palabras que doblan. Es decir, que si cuentas con el papel de un personaje que aparece treinta segundos en pantalla y que dice cuatro frases contadas pero el director no acaba contento con el resultado, lo que se podría convertir en un trabajo hecho en nada se convierte en una odisea de varios minutos hasta conseguir una *«buena»* grabación. Buena entre comillas porque al fin y al cabo con los recursos digitales de hoy en día si sale algo mal o desincronizado se arregla fácilmente. Así, el actor de doblaje sale barato y el producto se tiene rápido. *Typical Spanish*.

Otra de ellas es la confusión que todo esto genera para el actor, ya que al ir a ver la versión final en YouTube, en casa de un amigo o jugando tú al mismo juego les supone hacerse con la duda de que si hubieran tenido algo en que basarse al doblar lo hubieran hecho de otra forma, seguramente mucho mejor de lo que lo habían hecho. Abenójar contaba que a él mismo le había sucedido eso, pero las exigencias de la industria en querer tener algo que pase unos mínimos de calidad pero que salga barato se estaban sobreponiendo en el mundo del doblaje y muy en especial en el de los videojuegos. Además, eso creaba cierto cretinismo en algunos actores. Simplemente por haber aparecido en alguna obra conocida o haber doblado a actores famosos se aferraban a ello como si hubieran hecho un excelente trabajo cuando solo han tenido la suerte de tener ese papel, y la compañía en cuestión lo ha transformado en un personaje de renombre en el mundillo. Gente que por ello han sido llamados reiteradamente para hacer más doblajes y se han afianzado con un puesto seguro, pero que no por ello les van a mejorar las condiciones de trabajo. La mayoría de veces son las que se han explicado anteriormente.

Sinceramente, la charla del señor Abenójar me impactó por su forma de llevarla a cabo. Un hombre que para la mayoría de nosotros ha estado en la sombra desde que empezó a doblar videojuegos, sin alardear de ello y explicándonos su experiencia y sus gustos de una manera muy humilde. Supongo que muchos de vosotros seréis, como yo, partidarios de un doblaje en nuestro idioma siempre que sea algo que denote calidad, pero como habéis visto las maneras de la industria no son las adecuadas como para que eso se cumpla. Todo trabajo en un videojuego tiene su coste económico, que puede ser alto, pero también temporal, que suele ser totalmente lo contrario. Hasta el mismo Hideo Kojima se quejó del retraso del lanzamiento aquí en España de su obra magnánima Metal Gear Solid allá por febrero de 1999 cuando el juego ya había visto la luz en septiembre del 1998 en el resto del mundo. La razón: el tiempo y esfuerzo invertido en dotar a uno de los mejores juegos de la historia (para mí, el mejor) de un doblaje a la altura de los otros apartados técnicos del título. Por desgracia, cada vez vemos menos tales iniciativas a contracorriente de lo que diga la industria y es una pena, porque lo acabamos pagando los usuarios. Curiosa es la analogía que se crea como dijo Abenójar en su papel de Andrew Ryan: ***«El hombre elige, el esclavo obedece».***



DEJAD MORIR A
HALO

POR ALEJANDRO CASTILLO

Ser entusiasta de una saga es una tarea... complicada. Es maravilloso descubrir cómo una historia, unos personajes o una filosofía de diseño te pueden llenar tanto, creando un estado de plenitud una vez consumimos el producto. La diversión que provoca jugar a tu juego favorito es algo indescriptible, y continuar descubriendo más sobre él con sus secuelas desemboca en una felicidad que va más allá de cualquier raciocinio. De forma natural, buscas gente afín a tus vivencias gracias a la accesibilidad que concede Internet. Si ya es maravilloso vivir un juego, ¿hay algo mejor que compartir tu felicidad con el resto del universo? **Y así se crea comunidad**, una comunión de personas que siguen tus ideas allá donde las lleves, sin importar las consecuencias. Si te sientes tratado con cariño es que tu voz es escuchada por la gente que está detrás de ese producto. La conexión entre desarrollador y usuario debe de ser la idónea para alcanzar juntos el objetivo común. Hay personas que no cobran por conceder tiempo de su vida en intentar hacer mejor un producto de terceros. Que se mantienen al pie del cañón empujados por su ilusión en el proyecto. No conocemos los entresijos reales de un juego, tampoco cuándo ni cómo se da vida a una idea, **pero ahí se mantienen, contra viento y marea.**

Y no hay nadie mejor que un fan leal para saber si el rumbo de tu proyecto es el adecuado. Ese hombre que está ahí, apoyándote, disfrutando de tus obras y creciendo junto a ellas. Esas personas que dan la visión más crítica pero a la vez más sana de tu proyecto. **No hablo de esos fanáticos palmeros que aplauden como entes vacuos con las migajas de cualquier cosa.** Yo hablo del que ha vivido todo, de aquel que ha descubierto una saga y se ha enganchado a ella, viviendo su presente y rememorando el pasado siempre que puede. Las sensaciones que me transmite 343 Industries como fan de la saga Halo precisamente son

todo lo contrario, motivo por lo que me encuentro aquí, intentado compartir la tristeza que invade mi interior. Cuando te fallan en algo a lo que le tienes mucho aprecio afloran sentimientos que de ningún otro modo imaginarías que sentirías con un producto de ocio digital. Y lo cierto es que la situación actual de Halo es una auténtica broma pesada.

Yo no soy un seguidor desde los comienzos de *Halo*. Por circunstancias que no transcienden en estos momentos no pude nunca adjudicarme una Xbox original. En aquel tiempo el dominio de Playstation 2 inundaba con casi totalidad las casas de los jugones de nuestro país. Y era normal consumir lo que era «la preferencia» en casi todos los lados, culpa también de la escasa presencia de Internet, por lo que tampoco podías acudir a ningún lugar para informarte. Sin embargo, no fue hasta Xbox 360 cuando tuve mi primer contacto con la franquicia. Era usuario de Xbox 360 desde sus inicios, pero justo las tres luces rojas invadieron mi consola. Después de dos salidas al SAT de Microsoft, di por perdida toda la esperanza de catar *Halo 3* de lanzamiento, el acontecimiento que ningún usuario de Xbox debería perderse (se decía). Cuando la recuperé por el 2010, me intenté quitar esa espina clavada con la franquicia, por lo que me hice raudo y veloz con dos de los títulos más importantes: *Halo 3* y *Halo 3: ODST*.

Al principio no me gustó. *«No se puede correr»*, decía con resignación. Pero una vez seguí, probé todas sus posibilidades y disfruté de la experiencia más pura en Halo; no me pude resistir a dejarme mecer por las obras que Bungie ha dejado en nuestro planeta. **En gran parte de mi adolescencia, *Halo* ha tenido un papel protagonista**. Mientras que mis amigos no dejaban lugar a otro título que no fuera el *Call of Duty* de turno, yo seguía firme con mi fidelidad a Halo. **Es parte de mí y esos recuerdos nadie me los borrará,** pero que venga una compañía que supuestamente ama a la franquicia para crear algo que no es lo que Halo fue y debería ser... es desalentador. Es frustrante ver cómo mancillan el buen nombre de Halo con mecánicas y campañas publicitarias que podrían pasar por el típico juego de moda de turno. Cuando yo jugaba a Halo sentía que estaba ante algo justo, donde mi habilidad predominaba por encima de cualquier otro facto y seguía una línea muy marcada... **con personalidad.**

Pero ahora *Halo* no es más que un recuerdo de algo que marcó un hito en los *shooter* en primera persona en consola. Los palmeros dan palmas (nunca mejor dicho) con las orejas ante todo lo que hace 343 Industries. ¿Quieres micropagos? Toma. ¿Sale el juego escaso de contenido? Genial, ya le meterán más. ¿Las armas automáticas están descompensadas? No, eres tú, que no sabes jugar. ¿Correr rompe el diseño clásico de *Halo*? No, lo hace más moderno. ¿Apuntar con las armas rompe las distancias en los tiroteos? Qué va, apuntar es realista. Lo peor de todo es que gente que no entiende de la saga dé lecciones sobre lo que hay que hacer con ella. Escuchar a las personas equivocadas desemboca en una mala dirección, aunque lo peor de todo es que desde la propia dirección del estudio se lleva una mala dirección. Ante esta situación y con todo el dolor de mi corazón solo puedo pedir una cosa: **dejad morir a Halo**.





LA ENCRUCIJADA DE

JAPÓN

POR CARLOS SANTILLANA

La complicada situación de la Meca del videojuego podría ser determinante para el futuro del sector

El mercado de los videojuegos en Japón se encuentra en un momento muy delicado. El pasado año 2015 marcó un **récord histórico como el año más bajo para el mercado de las consolas desde hace 26 años**. Si hacemos una resta básica vemos que se refiere al año 1989, justo antes del comienzo del *bum* de las consolas de los 90. O lo que es lo mismo, **unas cifras tan bajas como cuando las consolas ni siquiera eran populares.**

Buscar culpables o motivos para ver cómo se ha llegado a esta situación es sencillo. Por un lado está el salto a la nueva generación, que en el caso de Japón se está realizando a un ritmo mucho más lento que en el resto del mundo. Esto se puede explicar por la diferencia de culturas: Japón es un país de correr pocos riesgos, y con la enorme base de consolas que tiene PlayStation 3 realizar juegos para PlayStation 4 se mostraba poco atrayente. La solución pasó por crear juegos para ambas consolas; claro que no soluciona mucho el problema cuando la mayoría de consumidores se quedan con la versión de PlayStation 3, una consola que ya tienen.

Por otro lado está la situación de la otra compañía preferida de Japón: *Nintendo*. No es ningún secreto si decimos que la **Wii U no ha sido el gran éxito que esperaban**. Solo los eventuales grandes juegos la han ido sacando periódicamente del segundo plano; y eso no es suficiente. En cambio las diferentes versiones de su portátil, Nintendo 3DS, sí siguen siendo tremendamente populares en Japón. Positivo para Nintendo, pero que no hace más que echar más leña al fuego a la situación de las consolas de sobremesa.

JAPÓN ES DIFERENTE… Y NECESARIO

En Japón el mercado portátil es tan sumamente importante que está **desbancando** poco a poco a las otras plataformas convencionales, lo que hace que volvamos al problema de que se prefiere **crear contenido para las plataformas líderes** en lugar de para las nuevas. Aunque esto le está sirviendo a PS Vita para conseguir el interés que no había tenido hasta ahora, también está haciendo que el mercado portátil sea líder indiscutible, no solo en consolas, sino también en teléfonos móviles. Bajos costes de producción, poco tiempo de desarrollo, beneficios cuantiosos e inmediatos… Se está comiendo literalmente a la competencia.

Si se llegara a perder definitivamente el mercado japonés como uno de los principales mercados de consolas de sobremesa, el im-

pacto en el resto del mundo sería bastante significativo. Por una parte es el origen de dos de las principales compañías de consolas: Sony y Nintendo. Si **el beneficio en su país no es el suficiente** pueden buscar desarrollar métodos alternativos basados en el mercado portátil. De hecho, Nintendo ya ha metido un pie en los juegos para móviles con *Pokémon*, y no es la única. Es evidente que si les funciona mucho mejor en esas plataformas, no se van a molestar en crear un juego principal de Pokémon para una consola de sobremesa, como muchos fans llevan tiempo esperando.

El enfoque de sus estudios de desarrollo y publicación cambiaría, y son muchos estudios, por cierto. Cada vez se dedicarían menos recursos a los juegos para consola clásicos y más para dispositivos portátiles. El golpe no se lo llevarían solo los JRPGs y otras rarezas típicamente japonesas, hay muchos estudios que crean juegos para todos los mercados o incluso más indicados para Occidente.

AÚN QUEDA ESPERANZA

No quiero decir que el mercado portátil sea el mal *(adoro mi PS Vita)*, pero está claro que **hay ciertos límites que no se deberían cruzar**. Un ejemplo muy claro que ya ha ocurrido está en las máquinas de *Pachinko* que ha creado *Konami* basadas en Silent Hill… No creo que exista fan que pueda preferir un Pachinko de Silent Hill que un juego para consola de sobremesa, y mucho menos si ese juego era el ya desaparecido P.T.. Son las cosas que podrían empezar a ocurrir con más frecuencia si el mercado de consolas de toda la vida empezara a desaparecer.

Sin embargo, no todo es negativo. Este final de año 2015 ya ha supuesto una mejora para la situación de PlayStation 4 y Wii U, y este año 2016 se presenta muy positivo para PlayStation 4 gracias a sus juegos exclusivos y la realidad virtual de **PlayStation VR**. Hace poco, ya se han visto también indicios de mejoría con las ventas de juegos como *Yakuza Kiwami,* en el que la versión de PlayStation 4 ha superado por mucho las ventas de la versión de PlayStation 3, colocándose en el número uno en ventas con comodidad. Y hay otros que igualmente mejoran la versión de PlayStation 4 sobre la de PlayStation 3, como Resident Evil Origins. Aunque por ejemplo Odin Sphere Leifthrasir está vendiendo un poco más para PS Vita. Algo totalmente impensable en otra región que no sea Japón.

La próxima consola de Nintendo, conocida como NX por ahora, también podría suponer un gran empujón al mercado de las consolas de sobremesa. Nintendo siempre ha sido muy querida por allí, y todas sus novedades se reciben con ilusión. No obstante, todos los rumores sobre la consola parecen indicar que NX puede suponer un gran experimento, y tras Wii U puede que haya dudas respecto a mecánicas demasiado imaginativas.

Por último queda la **realidad virtual**, que en el caso de Japón por ahora se centraría en PlayStation VR, y que va a suponer un punto de inflexión no solo allí, sino en todo el mundo. Por todo esto, 2016 es realmente importante para el futuro de las consolas como las conocemos. No es nada fácil predecir lo que puede ocurrir; demasiadas variables para solucionar la ecuación. Tampoco hay mucho que podamos hacer, y menos aún desde este país. Lo único que nos queda es confiar en que se creen productos de calidad, y que la evolución del sector no pase por olvidar a los jugadores de toda la vida. *El tiempo dirá.*

Imagen: Juan Tejerina (*Tokyo 2012*)



Cuando el refugio se encuentra en tu consola portátil

Jugador e independizado

Dos palabras que muchos identificaréis al instante, y muchos otros las acabaréis conociendo tarde o temprano.

La vida pasa, y pasa para todos. Lo que antes era volver de la escuela y entregarse a los brazos del ocio digital, hoy es volver de la oficina y entregarte a los brazos de tus obligaciones cotidianas. El tiempo que antes invertías en ti y en tu ocio; ahora lo inviertes en tus obligaciones. Esto no es necesariamente malo, pero sí es un cambio importante que todos afrontamos *(o afrontaréis)* en algún momento de la vida. Ese en el que decides subir de nivel en el mundo real, independizarte y hacer tu propia vida. Ese en el que sin saberlo muy bien del todo, aceptas una serie de condiciones ineludibles. Al llegar a casa ya no hay duendes mágicos *(también conocidos como madres y padres)* que han arreglado el lugar por ti. Ya no hay una nevera que siempre está llena. Ni un suelo que siempre está reluciente. No huele a tu plato favorito: simplemente regresas al punto exacto en el que abandonaste tu casa porque no llegabas a tiempo a la oficina. La cama sin hacer, los platos sin fregar y la nevera asolada. *¡Ay, las obligaciones!*

Olvídate de ir al salón, encender la consola y darle caña a los botones de tu *pad*. Sustitúyelo por no quitarte el abrigo y bajar al súper a reponer el inventario. Y no te preocupes, a pesar de que pueda parecerlo: el ciclo *día-noche* sigue siendo exactamente el mismo. La diferencia es que antes volvías del colegio a las 5 ó 6 de la tarde, y ahora vuelves de la oficina a las 7, 8, 9 ó 10 de la noche. Pero no pasa nada, porque eres un guerrero *(io una guerrera!)*, y aún te queda un poco de **HP** para acometer una última misión. Bajas, haces la compra, vuelves a casa y aún te queda **MP** para hacer la cama e incluso fregar los platos. Cuando has terminado, el reloj te indica que es la hora de cenar. No obstante no hace falta mirar el reloj para saberlo, porque te lo está pidiendo el cuerpo. Con el **HP** y el **MP** bajo mínimos, ya no hay fuerzas para mucho más.

Enciendes los fogones, sacas los bártulos y te preparas la cena. Te dedicas unos minutos de respiro mientras dejas que la televisión te intoxique con la primera basura que aparezca en pantalla y simplemente descansas. Cuando has acabado y llevas los platos a la cocina te das cuenta de que te toca volver a fregar: o repetir la poco inteligente jugada de dejarlo macerándo en el fregadero hasta el día siguiente: en el que se volverá a repetir el ciclo de hacía unos instantes. Y al final te das cuenta de que **apenas queda tiempo para ti**, y que el poco que queda te sientes tan cansado que no hay fuerzas para encender la consola, poner el canal que corresponda y echar unas partidas. Para muchos, **la consola es un ritual sagrado** y uno *"no la enciende para un ratillo"*. Por lo que te dices que "*hoy no"* y que *"si me pongo a jugar, me pongo bien"*. Así que la consola se queda un día más en *stand by* y tú aprovechas las últimas horas del día de otra manera.



No sé si esto te sucederá a ti, pero te confieso que a mí sí: ocurre que *"me siento mal"* si sé que tengo algún juego entre medias y simplemente no puedo dedicarle el tiempo que me gustaría. Me encantaría poder aprovechar el máximo de mi tiempo libre echando unas partidas, y sin embargo me encuentro sin energías la mayoría de las veces. Así que sin comerlo ni beberlo, cada vez me voy refugiando más en cierta poasada que me permite combinar el descanso físico y mental con mi actividad favorita.

EN LUGAR DE ENCENDER LA CONSOLA DE SOBREMESA, ENCIENDO LA PORTÁTIL

Y es que no hay nada más agradable que meterte en la cama después de un día demoledor y dejar que la oscuridad de la habitación se vea amenazada por la iluminación de la pantalla de tu portátil. No hay en el mundo nada mejor que acomodarte en tu camita, sabiendo que ya *has cumplido* con todas tus obligaciones, y disfrutar de ese momento en el que estás sólo tú y tu portátil. Hasta que el cuerpo aguante.

Sé que muchos coincidiréis conmigo, y otros lo haréis en algún momento.

El universo de los juegos portátiles es enorme y está lleno de calidad. En los juegos portátiles se prima más la diversión inmediata que los prodigios técnicos y visuales con los que nos quedamos embobados en la grant pantalla. Si tuviese que hacer una —odiosa— comparación, diría que la diferencia entre el videojuego portátil y el de sobremesa es muy similar al del cine y las series de televisión. Si bien el cine siempre ha sido el rey, el territorio de las series le ha ido comiendo el pastel en aspectos que un rodaje de 2 horas no puede explotar. Con el videojuego ocurre algo similar, los juegos de sobremesa son sólo aceptables si suponen una explosión de medios técnicos sobresalientes, por lo que la "nota media" de corte es tan alta, que son pocos los que tienen una calidad que consideremos destacable.

Sin embargo, en el territorio portátil priman otras cosas, otras narrativas y otras experiencias. Muchos de los mejores *RPG* están en territorio portátil. Muchas joyas ocultas están en ese terreno. Los costes de producción son más baratos, las exigencias del usuario son menores, y las posibilidades de sorpresa son —por tanto— mayores.

El otro día me detuve a visualizar el trailer de re-lanzamiento de las primeras ediciones de *Pokémon* y me di cuenta de algo muy curioso: esos gráficos pixelados me habían hecho alucinar muchísimo más que cualquier juego posterior ¿la razón? Que las limitaciones técnicas de su apariencia las suplia mi imaginación. Sin embargo, a más detallados son los gráficos, menos ponemos de nuestra cabeza. Y esto sigue pasando hoy en día. Juegos —casi siempre portátiles— con apartados artísticos más sencillos me hacen disfrutar mucho más que aquellos más elaborados. Será que a pesar de haber subido de nivel en la vida real, sigo manteniendo algunas de las skills de aquel novato de nivel uno que daba sus primeros pasos en esta vida.

Así que no menospreciemos el mercado portátil, pues está lleno de juegos y experiencias que no deberíamos perdernos: y además se adapta muy bien a los cambios que nos pueda traer la vida,

el Socio Opina

Los socios tenéis mucha voz en GTM, y éstas serán las primeras de muchas página que os dediquemos. ¡Queremos conocer vuestra opinión sobre todo! La pregunta de este mes ha sido:

Amiibo: ¿sirven para algo un año después o es puro coleccionismo?



Sergio B

Socio Papel

Hola compañeros de GTM. Yo aun recuerdo los meses previos al lanzamiento de los Amiibo. Si no recuerdo mal, iban a salir a la venta a la vez que el *Smash Bros.* para Wii U e iban a ser una autentica revolución: podrías entrenarlos para poder hacerlos más fuertes y poder llevártelos a casa de tus amigos y librar espectaculares combates. Yo personalmente me compré a Link y creo que para dicha tarea lo he usado máximo 5 veces. Después salieron más y más modelos, y a cada juego nuevo que sacaba la gran N sacaba uno o varios exclusivos para ese juego y que mayormente no aportan demasiado contenido a los títulos. La mayoría de veces estamos hablando de skins y poco mas.

Creo que de principio la idea fue buena, pero que con el paso de los meses en el mercado y el continuo lanzamiento de nuevas figuras, ésto de los Amiibo se ha convertido más en un **coleccionable saca cuartos** que en un complemento propiamente dicho para los juegos. Esa es mi opinión, que igual hay gente que los utiliza a diario para la función que realmente fueron diseñados, pero viendo como han transcurrido estos meses, **¿realmente fueron diseñados para jugar o para coleccionar?**

He de confesar que las figuras son muy chulas y que me he dejado engatusar por alguna más de ellas (Shulk, por ejemplo), pero no las he utilizado nunca en ninguno de los juegos.



R3trODVS

Socio Gold

Creo que no cabe duda de que los **amiibo**, aún siendo bastante poco útiles en los juegos y a menudo bastante caros, son y probablemente seguirán siendo un éxito. Al menos a nivel de ventas, pues personalmente solo estaría dispuesto a comprar ciertos modelos en concreto, y más bien como una pieza de **coleccionismo**.

Para saber de donde proviene el éxito de los amiibo creo que debemos mirar hacia el que probablemente sea una gran parte del público de Nintendo, por mucho que a menudo lo olvidemos, y ese no es otro que **el público infantil**. Y desde el punto de vista de un niño, los amiibo son algo genial, ya que puedes usarlos en tu consola, pero luego también son una figura con la que jugar y dar rienda suelta a tu imaginación. Además, pocos niños se pararán a reflexionar si por su precio merecen la pena o no.

En conclusión, si bien los amiibo no son precisamente de mi agrado, creo que Nintendo a encontrado un gran negocio a explotar, aunque este se limite al coleccionismo, y sobre todo, al público olvidado por los "***gamers***", los niños.



Carlos M

Socio Papel

Indudablemente las figuras 'amiibo' se han convertido en una pieza clave de la nueva Nintendo. ¿**Quién no ha querido nunca figuras oficiales de los cientos de personajes que abundan en las sagas de la gran N?** Y si además estos coleccionables nos ofrecen contenido adicional relacionado con el personaje pues ya está el negocio hecho.

Seamos sinceros. Las miles de personas que el día uno arrasaron las tiendas con, eso sí, el escaso stock (seguro que muchos de nosotros entre ellos) no se pararon a pensar si esta o aquella figura tendría una determinada funcionalidad en su juego favorito que le potenciara la jugabilidad o que simplemente le diera una bonita "skin" alternativa. No. Nos entró ansiedad por hacernos con un limitadísimo stock de algo que siempre habíamos soñado. Figuras oficiales a un precio muy asequible y que quedaban genial en la estantería, con o sin caja. A nadie le importaba esa cosa llamada NFC.

En mi humilde opinión, el contenido adicional que nos pueden desbloquear nuestros amigos Link, Pikachu, Mario y el resto de héroes de nuestra infancia s**e queda en algo totalmente anecdótico** y no es más que una excusa para hacer lo que siempre hemos hecho. Con los cromos de la liga, los tazos, o esas criaturas que nos presentó ese viejo de Pueblo Paleta. Hacernos con todos.



AlexKidd

Socio Papel

Respecto a los amiibos, en mi opinión Nintendo ha dado con otra (más) g**allina de los huevos de oro.**

El amiibo es físico, es coleccionable, tiene buen acabado, es barato (para los estándares en lo que a figuras se refiere y dejando de lado la reventa especulativa) y no te sabe mal comprarlo aún sin tener una WiiU para darle el uso correspondiente.

Y no importa que, pasado un año o los que sean, se vuelvan técnicamente inservibles, **seguirá gustándote observar esa estantería llena de personajes** de videojuegos que tanto te gustan.

Yo, sin tener la consola, ya quiero unos cuantos.

Estas han sido algunas de las respuestas más interesasntes de nustros socios.
El próximo mes lanzaremos una nueva pregunta para ver si se animan y podemos dedicarles páginas a aquellos que nos hacen crecer con su apoyo.
¡El mes que viene puedes ser tú quien aparezca aquí! ¡Sí tú!



DIRECTOR	JORGE SERRANO
SUBDIRECTOR	JUAN TEJERINA
JEFE DE REDACCIÓN	JUAN PEDRO PRAT
RESPONSABLE DE CONTENIDO	CARLOS SANTILLANA
REDACTORES	MARC ARAGÓN
	JAVIER BELLO
	FERNANDO BERNABEU
	ALEJANDRO CASTILLO
	ADRIÁN DÍAZ
	OMAR MORENO
	GAMER ENFURECIDO
COLABORADORES	ROBERTO PINEDA
DISEÑO	JUAN PEDRO PRAT
	JUAN TEJERINA
	JAVIER BELLO
AGRADECIMIENTO ESPECIAL	VIRGINIA BUEDO RODERO *(Corrección)*
	SERGIO GORDILLO BELLIDO *(Preimpresión)*

¡GRACIAS POR EL APOYO INCONDICIONAL DE NUESTROS SOCIOS GOLD!

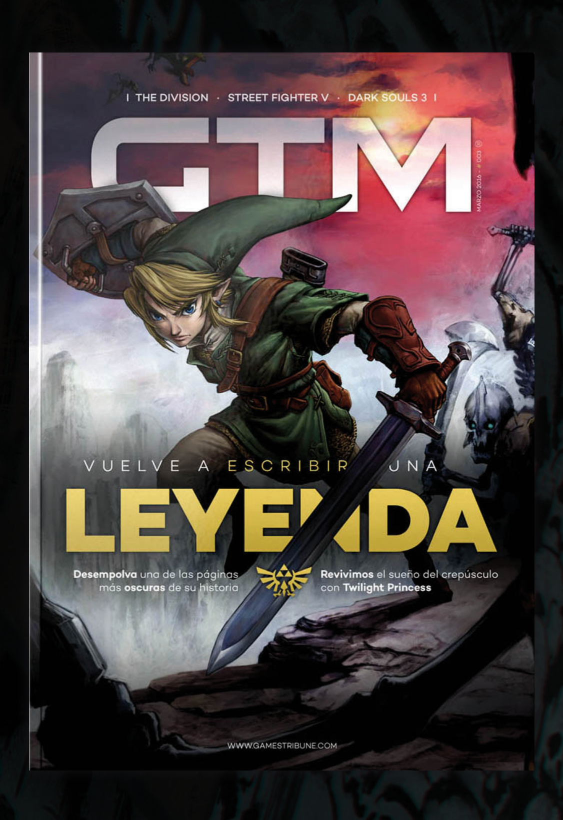
ALEJANDRO GARCÍA RAMOS
HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
JUAN ANDRÉS HURTADO DE MENDOZA
RUBÉN FÚNEZ TORAL
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
DAVID RIOJA REDONDO
PEDRO DÍAZ SAN MIGUEL
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
SERGIO BIENZOBAS CUENCA
LUIS CALVO CAUDEVILLA
DIEGO VILLABRILLE SECA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN
JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ
IÑAKI BIENDICHO CORTIJO
ALEXANDRE OLIVERA ROMERO
CARLOS MARTÍN GARCÍA
ALEJANDRO SUÁREZ BONAL
IVÁN F. LÓPEZ (@OtroAngryGamer)
JAUME MINGOT BUFORN
CARLOS DAGANZO AGUDO
ENRIC LLOP ALONSO



A
Magi
Season
Seasonal tickets available
CERA - STATE
LINE UP FOR PROCESSING
DECLARED H
PEDESTRIA
WALK

DESCUBRE

la portada que no llegó a ver la luz



GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE ABRIL!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

